
GAME BOY ADVANCE
くるくるくるりん™
まるまる☆まにある
ファミ通責任編集

★ Adventure Mode ★

Training 1
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'01"56
›››normal›››00'02"00
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'01"55
›››normal›››00'01"56

Training 2
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'02"70
›››normal›››00'03"05
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'02"06
›››normal›››00'02"06

Training 3
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'04"80
›››normal›››00'04"80
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'03"06
›››normal›››00'03"08

Training 4
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'03"50
›››normal›››00'03"91
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'02"56
›››normal›››00'02"78

Training 5
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'02"45
›››normal›››00'03"01
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'01"81
›››normal›››00'01"83

Grasslands 1
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'06"81
›››normal›››00'08"00
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'05"75
›››normal›››00'05"81

Grasslands 2
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'12"50
›››normal›››00'16"11
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'10"78
›››normal›››00'10"93

Grasslands 3
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'17"90
›››normal›››00'21"70
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'12"88
›››normal›››00'14"33

Ocean 1
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'06"40
›››normal›››00'08"75
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'04"86
›››normal›››00'05"78

Ocean 2
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'14"81
›››normal›››00'20"35
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'09"31
›››normal›››00'12"66

Ocean 3
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'24"97
›››normal›››00'39"61
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'18"75
›››normal›››00'25"18

Jungle 1
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'17"30
›››normal›››00'20"26
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'11"11
›››normal›››00'16"76

Jungle 2
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'15"65
›››normal›››00'20"91
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'11"20
›››normal›››00'15"16

Jungle 3
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'20"75
›››normal›››00'27"70
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'16"23
›››normal›››00'21"76

Cake Land 1
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'22"90
›››normal›››00'25"21
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'12"95
›››normal›››00'19"05

Cake Land 2
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'41"65
›››normal›››00'56"05
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'32"35
›››normal›››00'45"03

Cake Land 3
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'31"56
›››normal›››00'47"55
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'22"99
›››normal›››00'33"55

Cave 1
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'15"55
›››normal›››00'16"30
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'07"97
›››normal›››00'09"33

Cave 2
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'28"16
›››normal›››00'36"85
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'16"00
›››normal›››00'23"08

Cave 3
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'25"80
›››normal›››00'28"25
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'16"28
›››normal›››00'19"85

Cloud Land 1
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'08"85
›››normal›››00'12"01
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'07"91
›››normal›››00'08"55

Cloud Land 2
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'13"60
›››normal›››00'15"41
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'11"40
›››normal›››00'11"60

Cloud Land 3
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'22"00
›››normal›››00'35"00
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'14"58
›››normal›››00'28"91

Star Land 1
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'08"40
›››normal›››00'11"01
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'07"08
›››normal›››00'07"68

Star Land 2
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'05"00
›››normal›››00'07"31
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'03"25
›››normal›››00'03"43

Star Land 3
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'23"75
›››normal›››00'28"10
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'13"33
›››normal›››00'13"70

Ice Land 1
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'06"86
›››normal›››00'11"70
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'05"93
›››normal›››00'09"56

Ice Land 2
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'13"71
›››normal›››00'15"90
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'09"01
›››normal›››00'10"41

Ice Land 3
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'43"90
›››normal›››00'54"30
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'32"46
›››normal›››00'40"53

Machine Land 1
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'24"26
›››normal›››00'24"26
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'07"75
›››normal›››00'09"21

Machine Land 2
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'40"76
›››normal›››00'40"76
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'20"46
›››normal›››00'22"36

Machine Land 3
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››01'00"00
›››normal›››01'00"00
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'40"43
›››normal›››00'34"50

Ghost Castle 1
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'52"00
›››normal›››00'52"00
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'23"58
›››normal›››00'27"03

Ghost Castle 2
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››01'28"66
›››normal›››01'28"66
Nintendo Best Record
›››easy›››››››01'00"01
›››normal›››01'11"31

Ghost Castle 3
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'51"20
›››normal›››01'13"15
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'33"78
›››normal›››00'50"86

The Last Land 1
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'59"99
›››normal›››01'17"26

The Last Land 2
Nintendo Best Record
›››easy›››››››01'22"91
›››normal›››01'27"56

The Last Land 3
Nintendo Best Record
›››easy›››››››01'46"51
›››normal›››01'38"63




本をくるっと90度回して読んでね!
くるくるくるりん
まるまる★まにある

～ものがたり～

ある日 

は、突然いろいろなワールドに迷いこんでしまった 

を

家につれて帰るように、お母さんの 

から言いつかりました。

クルリンは、プロペラの回転によって反重力を生みだし空を飛ぶ

特殊ヘリコプター 

をつかって弟妹たちをさがしにいくことにします。

でもクルリンはまだ、あまり外の世界を飛んだことがありません。

そこで、ヘリリン乗りとして名のある 

から教えをうけながら

長い冒険の旅へと出発するのでした。

はたしてクルリンとうさぎ先生は

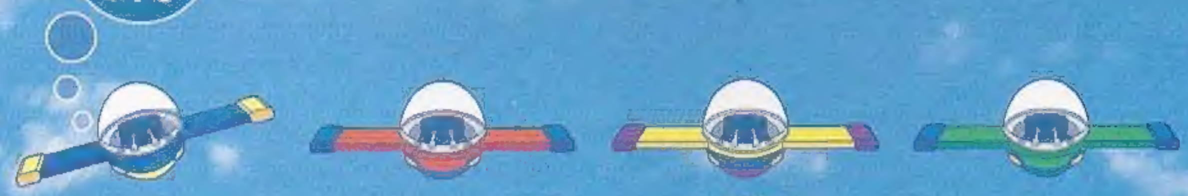
無事に弟妹全員をお母さんのもとにつれて帰ることができるのでしょうか？


チクリン
ホヨリン
カクリン
ラブリン
フワリン
マリリン
ポコリン
ピカリン
ゲキリン
ヒョコリン
クルリン
カカーリン
うさぎ先生(せんせい)

＊もくじ＊

ヘリリンの乗(の)りかた

まにある その1



ゲームシステム説明(せつめい)

ゲームのルール

ヘリリン を操作して、まわりのかべにぶつからないように スタートエリア からコースをすすんでいき、 ゴールエリア をめざします。

ヘリリンのプロペラは ゆっくり回転 しているので、プロペラのかたむきをコースにあわせながら上手に移動しないといけません。

コースのかべや障害物に当たると、ダメージをうけてタイムが +3sec 3秒よけいにプラス され、ハートメーターの ハートが1つへって しまいます。

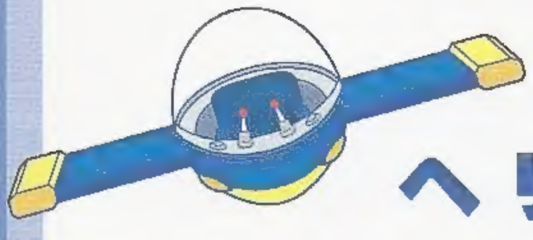
ハートが ぜんぶなくなって しまうとヘリリンはバラバラになって飛行不能に……。

そうなってしまったら、そのステージのさいしょからやりなおしになります。



なくなったハート はコースのとちゅうにある チェックポイント に入ると、ハートメーター いっぱい まで何回でもかいふくさせることができます。

さらに スタートエリア もハートメーターをかいふくすることができる場所です。



ヘリリンの操作方法

✚ボタン

ヘリリンを8方向に移動させます。

Ⓐボタン Ⓑボタン

1つおすとはやく、2つ同時におすともっとはやく、ボタンをおしているあいだだけヘリリンをスピードアップすることができます。

この本ではヘリリンのスピードを、

- ······▶ ふつう(✚ボタンのみ)
- – – –▶ はやい(ボタン1つおし)
- ——▶ もっとはやい(ボタン2つおし)

と3種類の矢印であらわしています。

またヘリリンの回転方向を、

みぎまわり　ひだりまわり

の2つの色であらわしています。

L ボタン ブッ

R ボタン パフッ

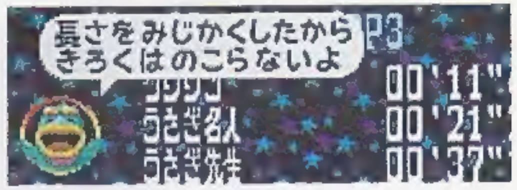
ヘリリンのクラクションをならします。プロペラに弟妹が乗っているとおどろいて飛びたちます。

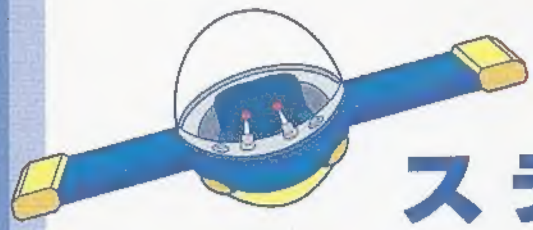
START ボタン

ゲームを中断してポーズメニューをひらきます。ゲームモードによって、ポーズメニューでできることはかわります。

SELECT ボタン

スタートエリアにいるとき、おすたびにプロペラを短くできます。ただしプロペラを短くすると、記録がのこらないうえに、ダメージをうけていなくてもノーミスクリアになりません。





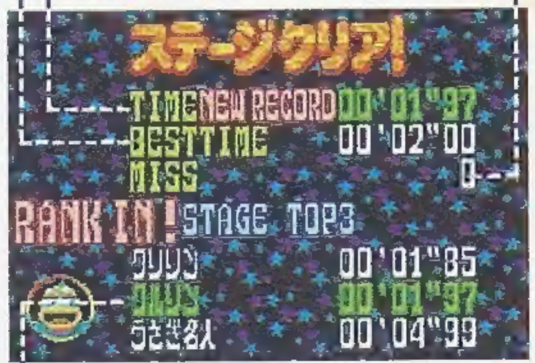
ステージクリアについて

ゴールエリアまでたどりつくと、そのステージはクリアとなり結果画面が表示されます。そしてステージをクリアした証として ● (クリアマーク) がつきます。一度もダメージをうけずにゴールすることができれば ★ (ノーミスクリアマーク) がつきます。各ステージの上位3位に入るような、はやいタイムをだしてゴールすることができれば NEW RECORD と表示され、レコードタイム(記録)がかきかえられます。ゆくゆくはすべてのステージで1位をめざしましょう。

それまでの最速タイム

クリアしたときのタイム

ダメージを受けた回数

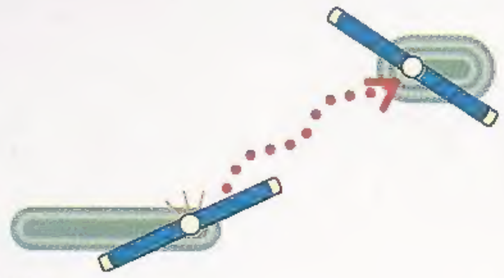


そのステージで記録を出した上位3人のファイルネームとレコードタイム



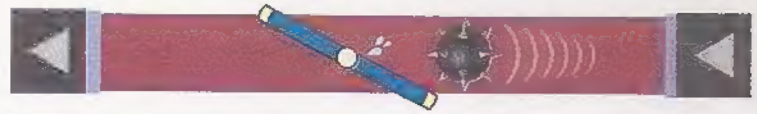
いろいろなしかけ

各ステージには、まがりくねったコースのほかにも、いろいろなしかけがヘリリンをまちうけています。ほとんどがキケンな障害物なので、当たってダメージをうけないように、うまくよけながらすすみましょう。



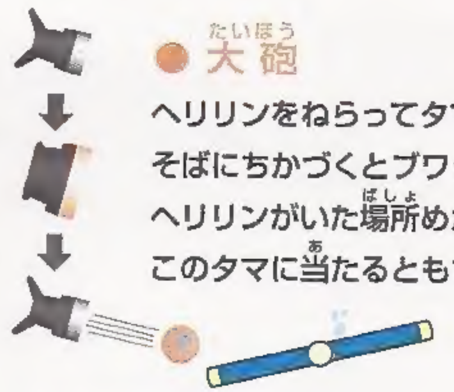
● 安全地帯

道のまんなかにある安全地帯にいれば、
まわりのかべにぜったいに当たることがありません。
なれないうちは安全地帯からつぎの安全地帯にむかうように、
休みながらすすんでいくとといいでしょう。



● 鉄球

カタパルトから一定のタイミングで飛びだして
反対側のカタパルトまでまっすぐころがっていく障害物です。
この本では、鉄球がころがるキケンな範囲を上の図のように色づけし、
ころがる方向をカタパルトにつけた ▼ マークであらわしています。



● 大砲

ヘリリンをねらってタマをうってくる大砲です。
そばにちかづくとブワっとふくれたあと、
ヘリリンがいた場所めがけてうってきます。
このタマに当たるともちろんダメージをうけます。



● バネ

ヘリリンを当てるたびにプロペラの回転方向がかわります。
バネを利用しないとクリアできないステージもあります。
この本の攻略では、そうやってバネをつかって回転方向を
かえたほうがいいところに ✸ マークをつけてあります。



● ピストン

おなじ場所を一定のタイミングでいったりきたりする障害物です。
この本ではピストンが動くキケンな範囲を
左の図のように色をつけてあらわしています。

弟妹(きょうだい)さがしの旅(たび)に出発(しゅっぱつ)！



ぼうけんモード攻略(こうりゃく)

ぼうけん

いなくなってしまった弟妹をさがして10のワールドを冒険するモードです。ハートの数は3つあります。各ワールドは3ステージずつあり、1、2ステージにはヘリリンのパーツが、3ステージ目にはクルリンの弟妹が**コースのとちゅうに落ちています**。これらはヘリリンでさわるとひろいあげることができます。



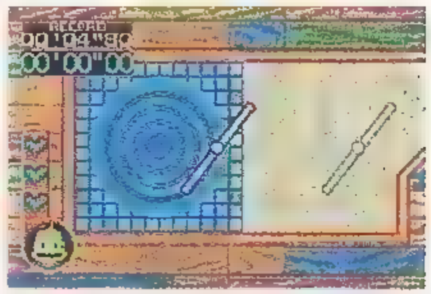
ただしパーツや弟妹をひろっても、ステージクリアするまえに飛行不能になってしまうと、とったことにはなりません。パーツや弟妹たちは、「せいび」モードでプロペラの色や形をかえたりするのにつかえます(➡58ページ)。

このモードは**難易度を選べます**が、それによって**プロペラの長さがかわります**。





それ以外は各ステージのうさぎ先生とうさぎ名人のレコードタイムがすこしちがうだけで、コース内容に変化はありません。どちらの難易度でも冒険に出発するまえに、うさぎ先生からヘリリンのトレーニングをうけることができます。うさぎ先生がコース上を**いっしょに飛んでくれる**のでマネしながらあとをついていくといいでしょう。トレーニングをうけずに、いきなり冒険をはじめることもできます。



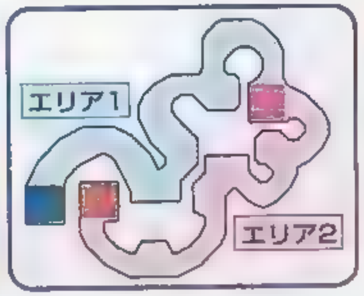
「ぼうけん」モードで選べるポーズメニュー

マップをみる	✚ボタンでマップをみわたすことができます
やりなおす	そのステージをさいしょからやりなおします
せいび	ヘリリンの色や形をかえます(➡58ページ)
やめる	そのステージをぬけて、ステージ選択画面にもどります

れんしゅう

それまでプレイしたことのある「ぼうけん」モードのステージを自由に練習できるモードです。このモードだけは、各ステージが**チェックポイントごとにエリア分け**されているので、苦手なエリアを集中して練習できます。ハートの数は3つで、ダメージをうけてしまっても自動的にかいふくするため、かべや障害物をあまり気にしないですすむことができます。





しかし「れんしゅう」モードで、いくら早いタイムをだしてもレコードタイムはのこりません。またトレーニングステージとさいごの国をこのモードでプレイすることはできません。ポーズメニューの「おてほんをみる」を選ぶと**うさぎ先生によるお手本プレイ**をみることができるので攻略の参考にするといいでしょう。



「れんしゅう」モードで選べるポーズメニュー

おてほんをみる	うさぎ先生のお手本をみます
マップをみる	✚ボタンでマップをみわたすことができます
やりなおす	選んだエリアをさいしょからやりなおします
せいび	ヘリリンの色や形をかえます（➡58ページ）
やめる	そのステージをぬけて、ステージ選択画面にもどります

「おてほん」中に選べるポーズメニュー

つづきをみる	お手本のつづきをみます
はじめからみる	お手本をさいしょからみなおします
マップをみる	✚ ボタンでマップをみわたすことができます
せいび	ヘリリンの色や形をかえます（➡58ページ）
おてほんをやめる	お手本プレイをやめて、「れんしゅう」にもどります

攻略ページを読むまえに

[illegible]ステージとも、[illegible]ふつうで

1. パーツや弟妹たちをあつめながら
2. うさぎ名人のレコードタイムより早く
3. ノーミスクリアが

いっぺんにできるルートをコース上に矢印でしめしています。

ルートをしめした矢印の見かたは7ページを、コース上にしかけられた障害物の見かたは、8ページを参照してください。

でもすこしでもタイムをちぢめたいときはパーツをとらないですすんだり、とりあえず先のステージにいきたいだけなら
ダメージ覚悟ですこしばかり強引にクリアしてしまってもいいでしょう。

SELECTボタンでヘリリンを短くするのもひとつの手です。

このルートをもとに、いろいろ工夫してみてください。
また、難易度やさしいでプレイする場合も、攻略方法はおなじルートで大丈夫です。

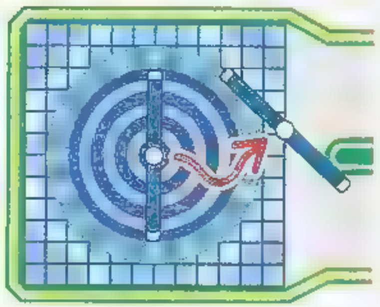
さらにもっと早いタイムをだすための方法や
安全にすすむためのポイントも説明しています。
この3人のことばを参考にしてみましょう。

うさぎ名人のアドバイス
基本的な攻略ルートを教えてくれます

クルリンの入れ知恵
難しいけど早いタイムがだせる攻略を教えます

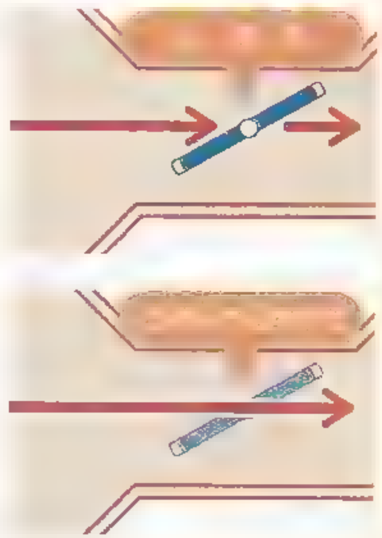
カカーリンのひとりごと
時間がかかるけど、
より安全にすすむための攻略です

ステージ開始時にヘリリンはスタートエリアの中心にいますが、
実際にスタートしてタイムカウントがはじまるのは
ヘリリンがスタートエリアを出た瞬間からです。
そのあとのすすみかたがラクになるように
スタートエリアぎりぎりで
プロペラの角度を調節してから
スタートするのが重要なテクニックになります。
この本の攻略ルートではスタート時の
位置を図でしめしているので
おなじ場所と角度ではじめるようにしてください。



ルート上にしめしたヘリリンに
濃い色がついているときは
プロペラが図とおなじ角度になるまでまってから
すすんでください。

ルート上にしめした半透明のヘリリンは、
攻略ルートどおりに
そこまですすんできた場合の、
プロペラの角度の目安です。



トレーニング ①

やさしい	うさぎ先生	00'06"65
	うさぎ名人	00'03"90
ふつう	うさぎ先生	00'06"65
	うさぎ名人	00'04"71

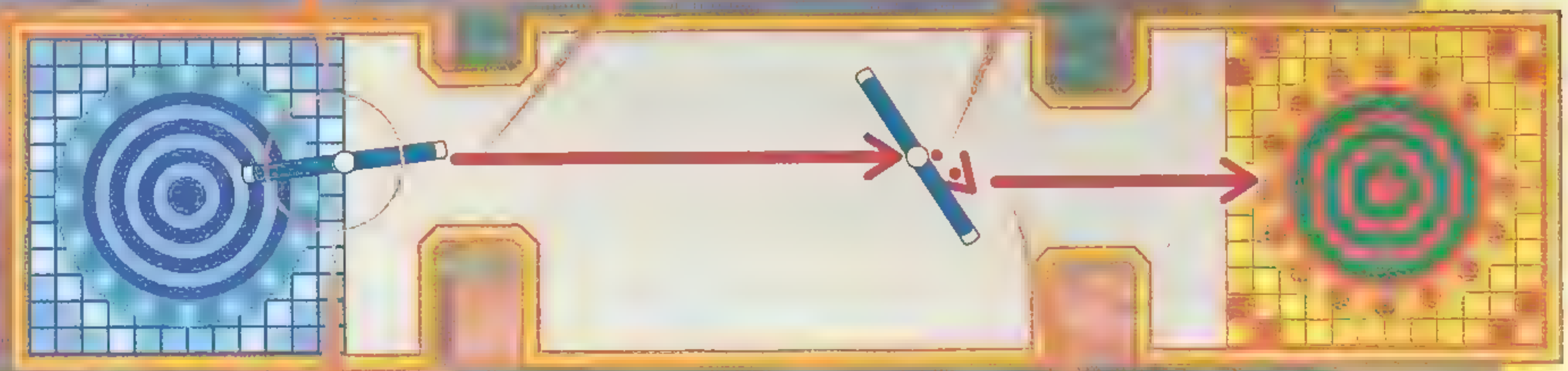
◎回転
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい

通路のまんなかをぬけられるように
スタート位置をすこし上にあげる。
スタート時にプロペラの角度を
あわせておくのは
このあとも大切になるポイントだ。

プロペラが
水平になったら
一気にぬけるんだ。

ヘリリンが回転して
また水平になるまでに
すこしさがっておくと
より安全だぞ。



ボタンを2つおしたまま
スタート！

水平になったら
一気にゴー！！

クルリンの入れ知恵



この角度でスタートすれば、
上図のルートをゴールエリアまで
ボタン2つおしでとまらずに
いけるんだ。ちょっと難しいけどね。

② トレーニング

やさしい	うさぎ先生	00'07"45
	うさぎ名人	00'04"15
ふつう	うさぎ先生	00'07"45
	うさぎ名人	00'04"15

◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

どあのぶ

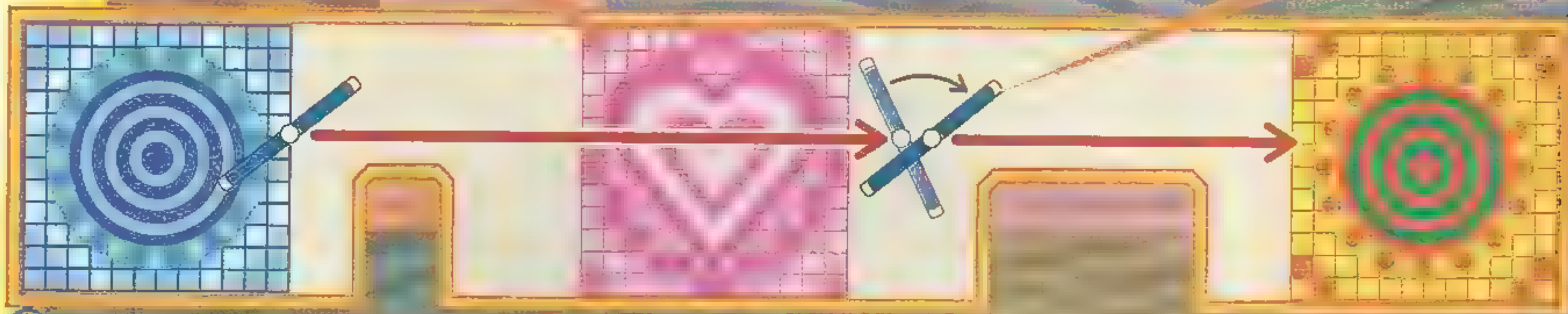
[illegible]
かべにプロペラを当てても
ダメージをうけないんだ。
だけどコクピットの部分が当たると
ダメージをうけてしまうから気をつけよう。

①

ここではじめてハートメーターを
かいふくするチェックポイントがでてくるぞ。
でもこんなステージでダメージを
うけているようじゃ、まだまだだな。

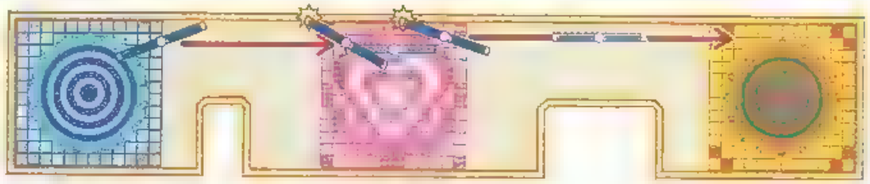
②

いったんとまって、この角度になったら
すぐにゴー。もたもたしていると
プロペラが回りすぎて
下のかべにぶつかってしまうぞ。



クルリンの入れ知恵

あぶないから、うさぎ先生にはつかっちゃいけないといわれているんだけど、
チェックポイントやスタートエリアの中にコクピットが入っているときに、かべにプロペラを当てると、
ほんのすこしのあいだスピードアップするんだ。
このステージも、強引にかべにプロペラを当てて
ヘリリンの角度をなるべく水平にしながらすすめば
ビックリするようなタイムがでるぞ。



③ トレーニング

やさしい	うさぎ先生	00'09"66
	うさぎ名人	00'06"31
ふつう	うさぎ先生	00'09"66
	うさぎ名人	00'06"21

◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

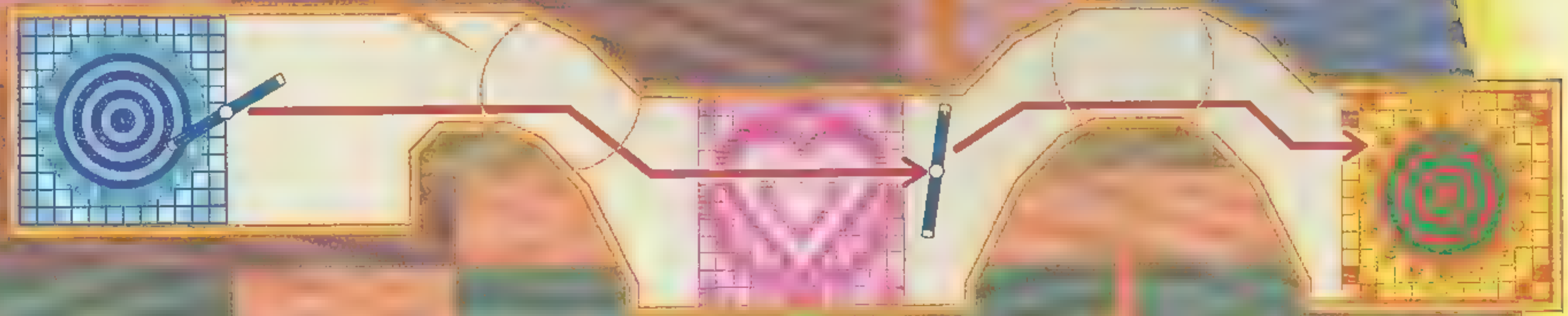
①

はじめてまがったコースがでてきたぞ。
カーブとプロペラのかたむきを
あわせてとおりぬけよう。

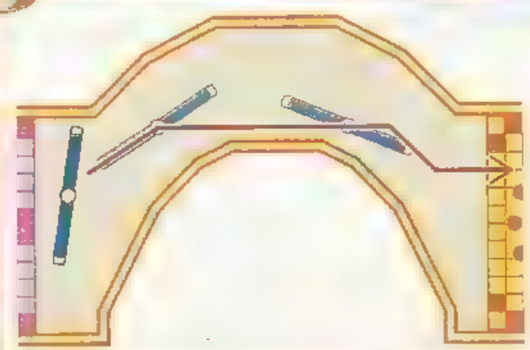


②

つづけていけそうに思えるけど、
タイミングをあわせるために、
この角度になるまでまつんだ。



③



こちらもカーブにあわせて
しんちょうにすすもう。

はぐるま

トレーニング ④

やさしい	うさぎ先生	00'13"10
	うさぎ名人	00'12"70
ふつう	うさぎ先生	00'13"10
	うさぎ名人	00'07"05

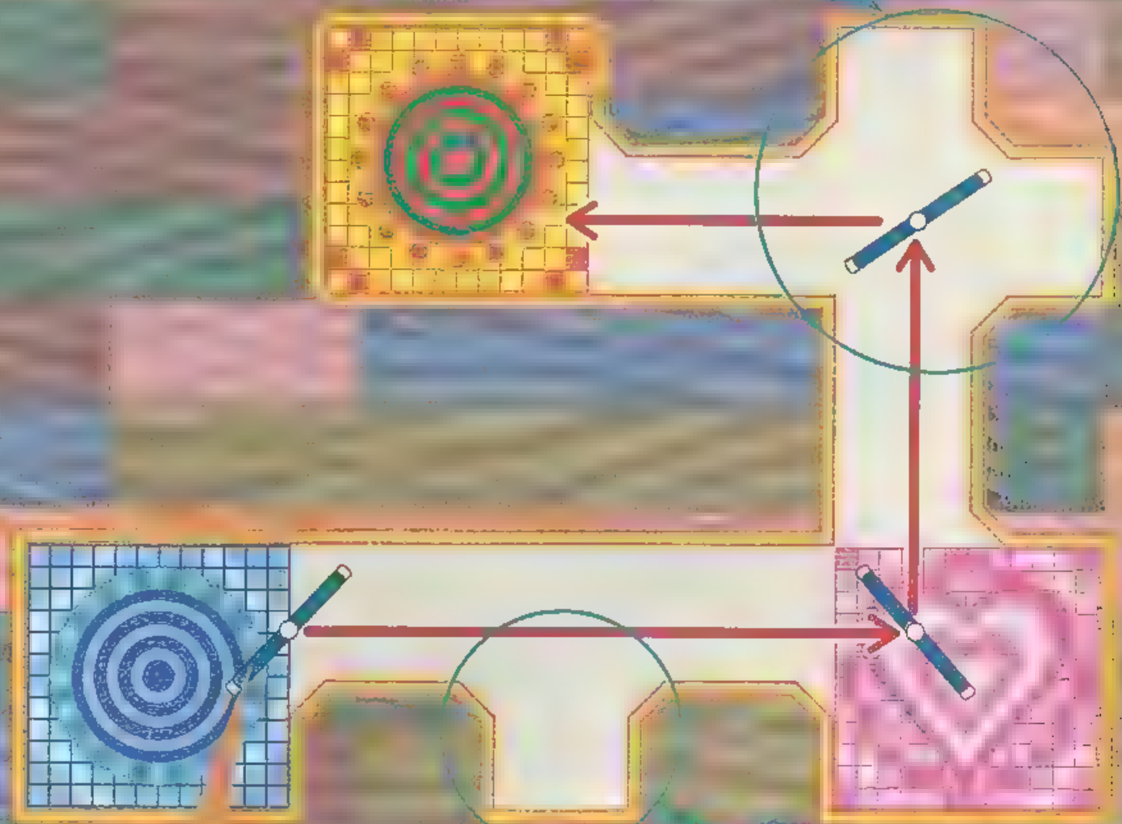
◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

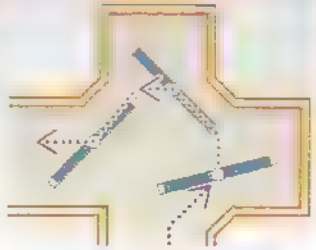
ふつう　はやい　もっとはやい

こんぱす



カーリンのひとりごと②

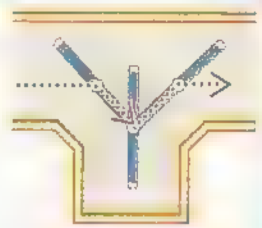
こっちも、
くぼみに入りながら
すこしずつすすむと
安全よ。



チェックポイントまでの
距離があるので、
それをみこしてナナメのときに
スタートするんだ。

カーリンのひとりごと①

ムリしないで、
このくぼみを
つかいながらすすむと、
ぶつかりにくいわ。

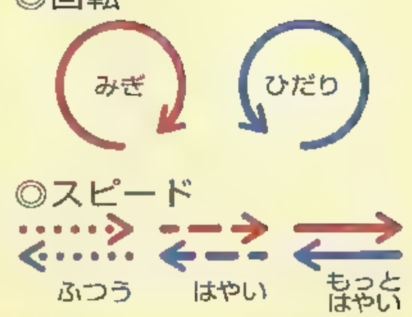


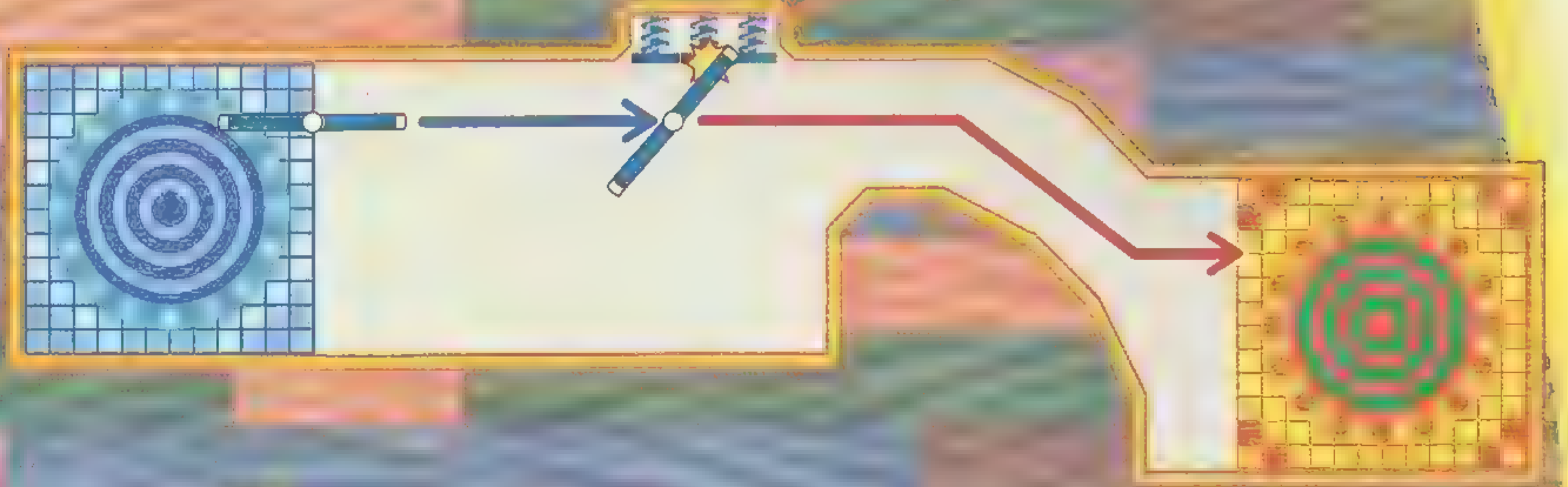
トレーニング ⑤

やさしい	うさぎ先生	00'08"65
	うさぎ名人	00'04"99
ふつう	うさぎ先生	00'08"65
	うさぎ名人	00'04"99

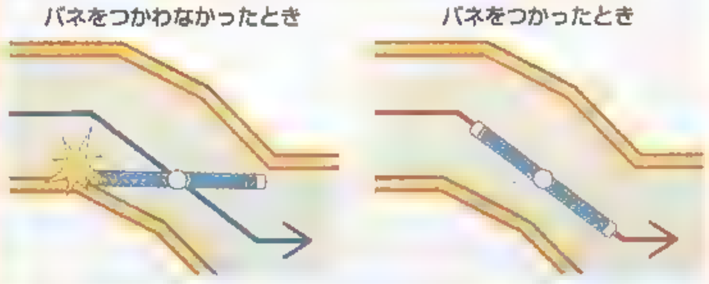
◎回転

◎スピード





はじめてバネがでてきたな。
ここでちゃんと回転方向をかえておかないと、
ゴールまえのカーブがまがれないぞ。



ちなみにバネにプロペラを当てればいつでも回転方向がかわるわけではないぞ。
当てたときの角度によっては回転方向がかわらないこともあるんだ。気をつけよう。



さーきっと

草原 1

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'15"80
	うさぎ名人	00'09"66
ふつう	うさぎ先生	00'19"36
	うさぎ名人	00'10"40

とれるパーツ

きいろえのぐ

◎回転
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい

カカーリンのひとりごと

このステージは
安全地帯がたくさんあるから、
その上に乗りながら
ゴールまですすむといいわ。



せまくなっているから、
気をつけるんだ。

クルリンの入れ知恵

このステージは
プロペラが1回転するあいだに、
スタートエリアから
ゴールエリアまでいけちゃうんだ。
このルートを参考に一気にぬけてみよう！



ここもせまいぞ。
一気にここまですすんできた場合、
とおりぬけられそうにないなら、
すぐまえの安全地帯でいったんとまって
チャンスをまとう。

草原2

チェックポイントまで、
ボタン2つおしのまま一気にすすむ。
ぶつかりそうでこわくなるけど、
勇気をだすんだ。
なるべくカーブの内側に
よってすすめば安全だ。

カカーリンのひとりごと2

すぐ下の細い
通路に入るまえに、
プロペラの角度が
よこになりすぎていたら、
この安全地帯の
さいごのところでまつといいわよ。

このタイミングで出発よ。

クルリンの入れ知恵②

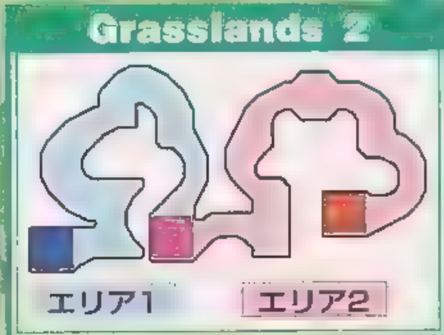
オイラならムリして、
そのままボタン2つおしで
ゴールまでいっちゃうよ。



ここは安全地帯から真上に
すすむようにするのがポイント。
タイミングが早すぎても
おそすぎても
ぶつかってしまうぞ。

クルリンの入れ知恵①

一気にここまですすんできたら、
ヘリリンの角度が
こうなっているはず。
たちどまらずに、
そのままゴーゴー。



レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'36"15
	うさぎ名人	00'21"20
ふつう	うさぎ先生	00'37"15
	うさぎ名人	00'21"20

とれるパーツ

クニャリン

◎回転
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい

草原 3

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'35"15
	うさぎ名人	00'24"35
ふつう	うさぎ先生	00'36"55
	うさぎ名人	00'27"50

まずは **チクリン** み～っけ!

◎回転
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっと はやい



ここもちょっとまつんだ。

この角度になるまで、
ちょっとまとう。

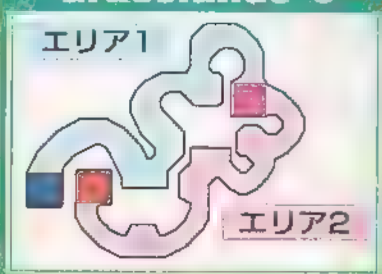
クルリンの入れ知恵

一気にぬければ、
さらに早いぞ。



カーリンのひとりごと

うさぎ先生はああいってるけども、
安全地帯で休んでほしいわ。



カーブのおおいステージは、いつもボタン2つおしですすまなくても早いタイムが出せるものなんだ。
とばしたがりやのクルリンにもわかってほしいのだが……。
わたしなら、さいごのこのカーブを一気にぬけるときにしかボタン2つおしですすまないな。
ヘリリンがたてになった瞬間がそのチャンスだぞ。

うみ①

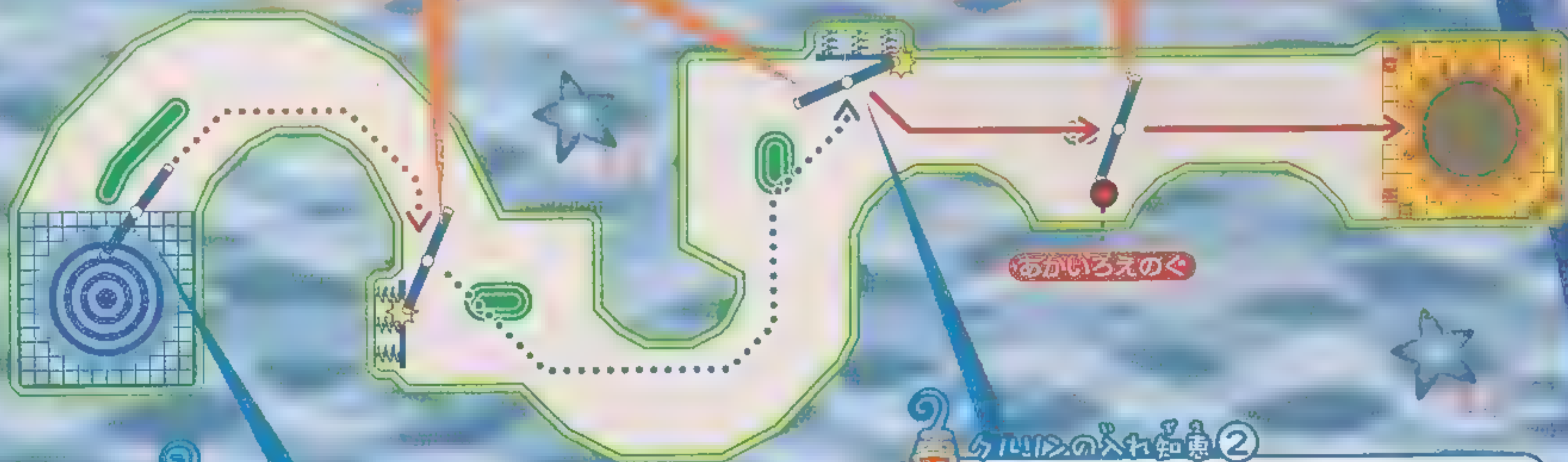


[illegible] ①

バネにぶつけて
プロペラを逆回転に

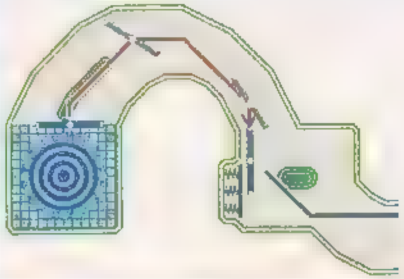
うさぎ先生の[illegible] ②

ヘリリンのプロペラギリギリで
パーツをとろう



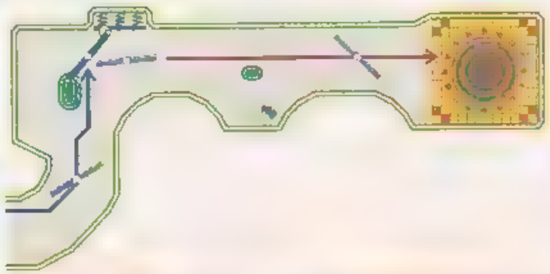
クルリンの入れ知恵 ①

こうすると、さらに早くなるので、
うさぎ名人のタイムをぬきやすいぞ。



クルリンの入れ知恵 ②

上のバネにむりやりぶつけて、
ヘリリンを水平にひきおこして
そのままゴールエリアにすすめば早いぞ。



レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'15"26
	うさぎ名人	00'08"21
ふつう	うさぎ先生	00'17"76
	うさぎ名人	00'11"45

とれるパーツ

あかいろえのぐ

◎回転
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい

うみ②

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'30"31
	うさぎ名人	00'20"30
ふつう	うさぎ先生	00'35"91
	うさぎ名人	00'22"60

とれるパーツ

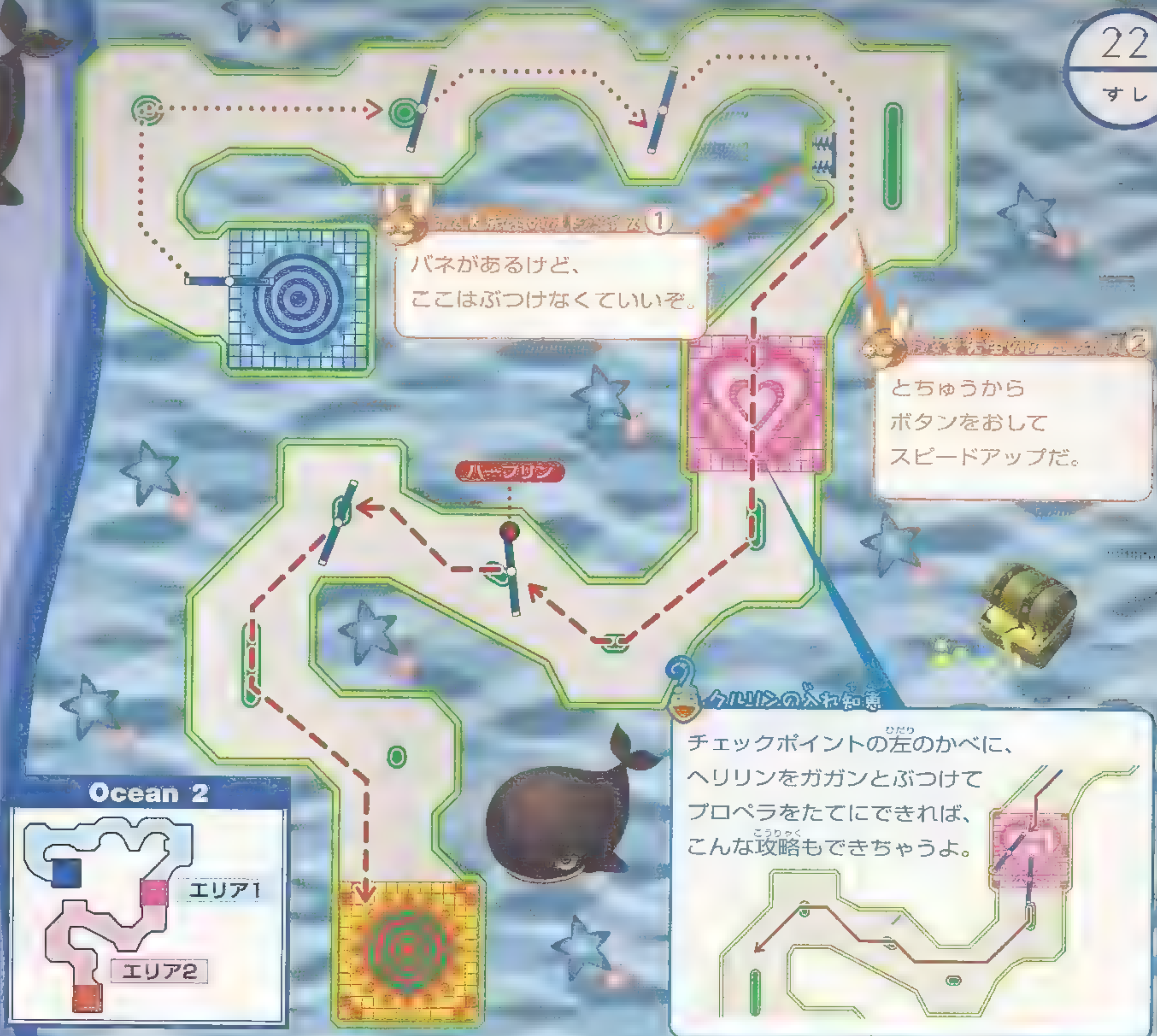
ハーフリン

◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい



うみ③

うさぎ先生のアドバイス②

ゆっくりくぼみに入って、
プロペラの角度がよこになったら
左のバネにむかおう。



カカーリンのひとりごと

ここでまって
タイミングをとると安全よ。

うさぎ先生のアドバイス①

一度、上のほうにいって
回転方向を逆にしないと、
下の道にはいけないよ。

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	01'02"99
	うさぎ名人	00'36"61
ふつう	うさぎ先生	01'05"10
	うさぎ名人	00'50"00

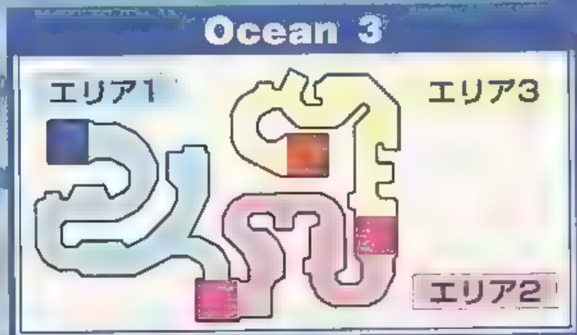
おつぎは **ホヨリンだ!**

◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい



ジャングル①



レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'32"76
	うさぎ名人	00'21"50
ふつう	うさぎ先生	00'35"10
	うさぎ名人	00'24"60

とれるパーツ

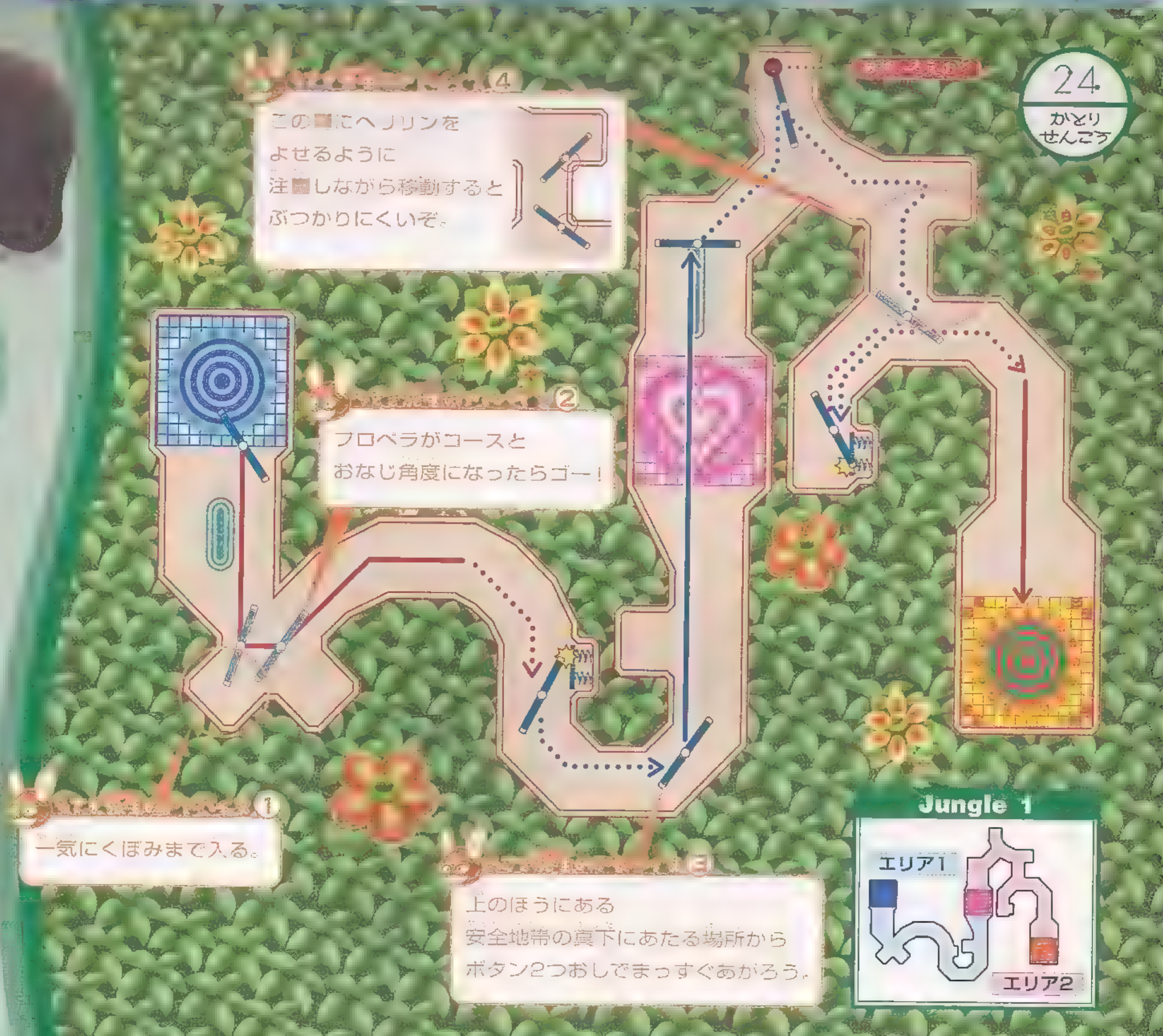
あおいろえのぐ

◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい



ジャングル②

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'38"55
	うさぎ名人	00'24"65
ふつう	うさぎ先生	00'48"15
	うさぎ名人	00'31"10

とれるパーツ

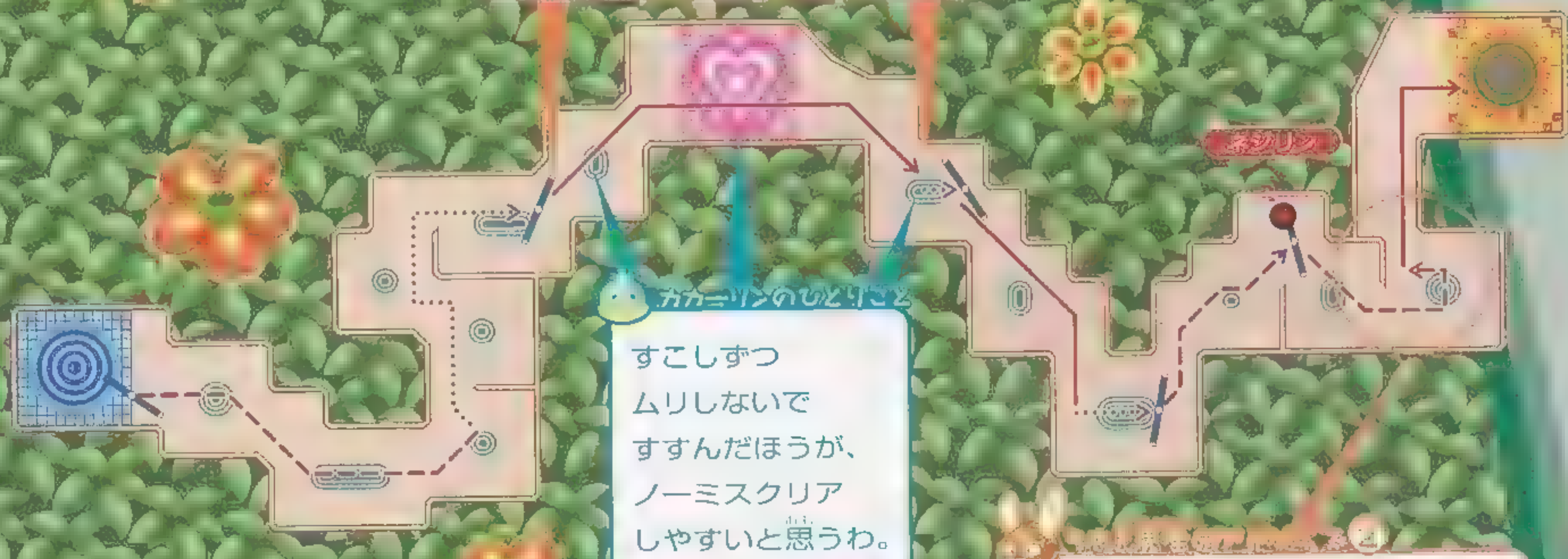
ネジリン

◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい



①

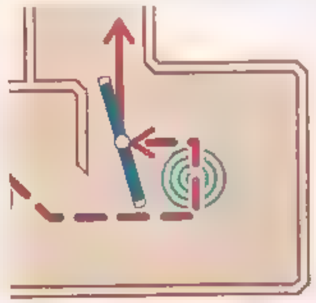
ここからここまで一気にぬけよう

カカーリンのひとりごと

すこしずつ
ムリしないで
すすんだほうが、
ノーミスクリア
しやすいと思うわ。

②

プロペラを左上のすきまに入れて
回転にあわせて上にぬけていこう





ジャングル③

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'57"75
	うさぎ名人	00'36"90
ふつう	うさぎ先生	01'16"56
	うさぎ名人	01'01"38

あっ! カクリンだぞ!

◎回転
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい



もたもたしてここのバネに
2回当てないようにな。
左のバネに当てたらすぐに
スピードアップするのがコツだ。

カカーリンのひとりごと ②

タイミングをとるために、
この安全地帯でまつといいわ。

カカーリンのひとりごと ①

ここを一気にぬけるなんてあぶないわ。
すこしずつすすむのよ。

この角度になるまでまとう。
あせらずに。

おかしの国 1

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'49"61
	うさぎ名人	00'32"50
ふつう	うさぎ先生	00'56"76
	うさぎ名人	00'43"53

とれるパーツ

みどりえのぐ

◎回転

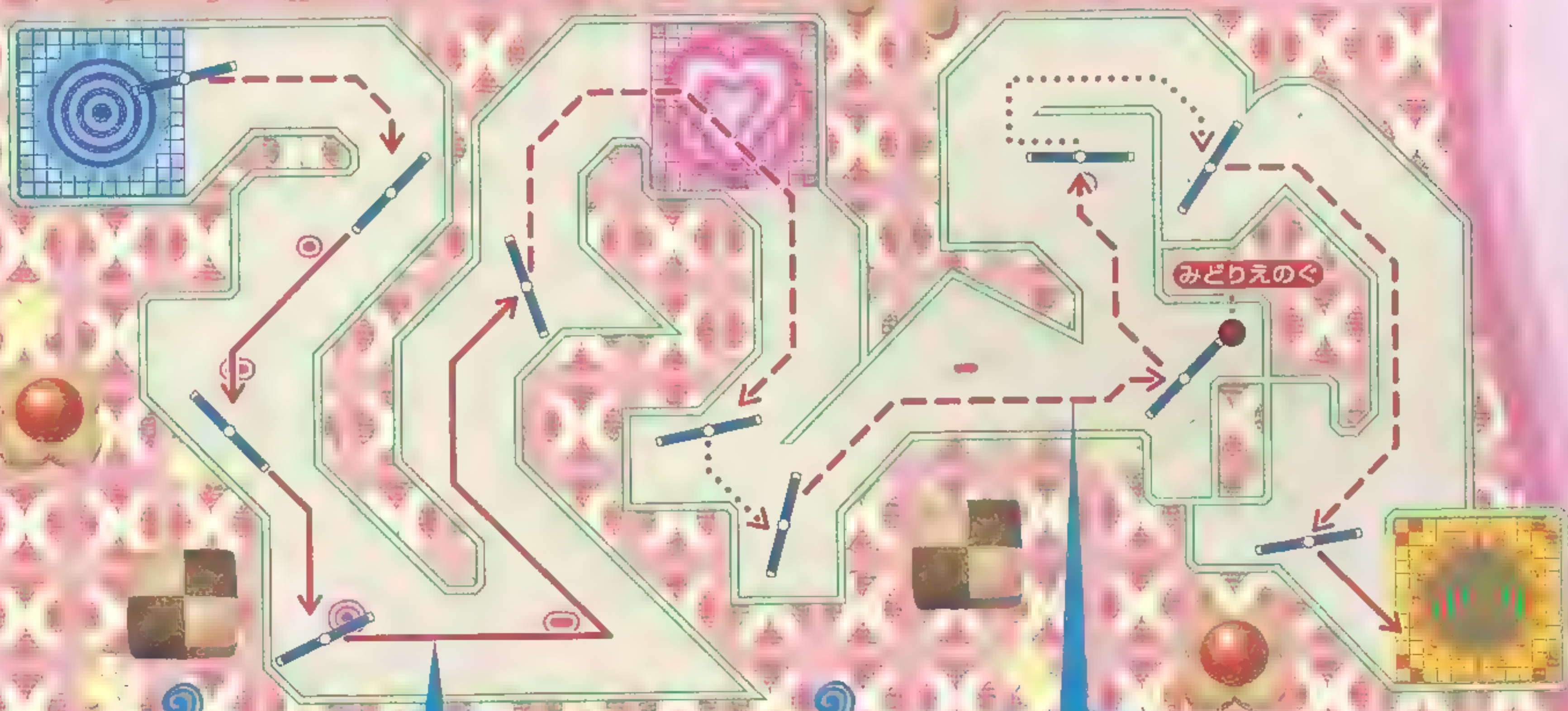
みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

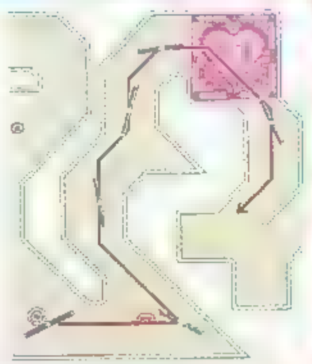


道のはばはせまくなってきたけど、
おちついてルートどおりにすすめば、
そんなに難しくはないはずだ。



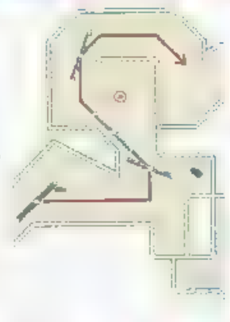
クルリンの入れ知恵①

この先は、
こんなふうに
ノンストップで
いけちゃうよ。



クルリンの入れ知恵②

こっちも
がんばれば一気に
すすめちゃうんだ。



おかしの国 2

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	01'17"50
	うさぎ名人	00'57"80
ふつう	うさぎ先生	01'26"06
	うさぎ名人	01'24"53

とれるパーツ

トゲリン

◎回転

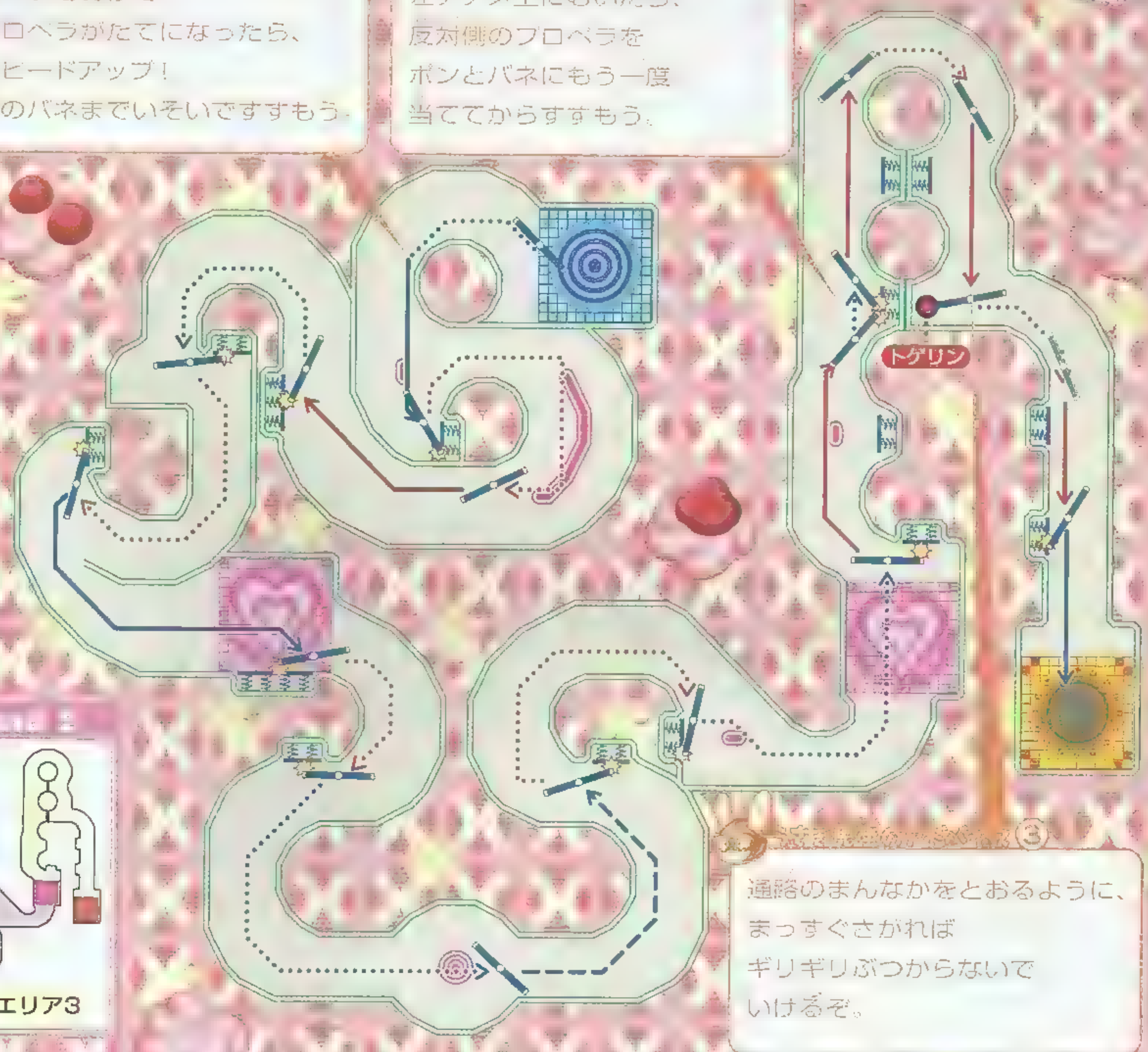
みぎ　ひだり

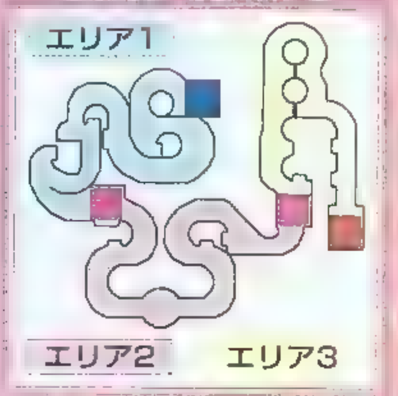
◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

① カーブをぬけて
プロペラがたてになったら、
スピードアップ！
下のバネまでいそいですすもう。

② バネに当てたほうのプロペラが
左ナナメ上にむいたら、
反対側のプロペラを
ポンとバネにもう一度
当ててからすすもう。





③ 通路のまんなかをとおるように、
まっすぐさがれば
ギリギリぶつからないで
いけるぞ。

おかしの国 3

タイミングよく下にさがらないと、
ぶつかってしまうぞ。

ひろいマップなので、
コースを2ページに分けているんだ。
このあとのステージも、
ひろいマップはエリアごとに
分けてのせていくからね。

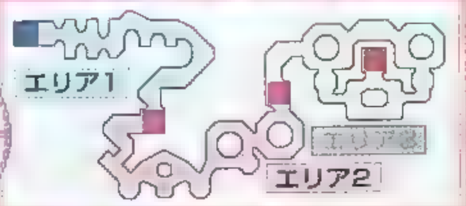


30 ページへ

クルリンの入れ知恵 ①

じつはスタートエリアから
チェックポイントまで
ノンストップで
いけちゃうんだ。

ここは一気にすすみたいな。



レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	01'13"60
	うさぎ名人	00'58"01
ふつう	うさぎ先生	01'37"46
	うさぎ名人	01'01"45

おかしのなかに
ラブリンはっけん!

◎回転
みぎ　ひだり

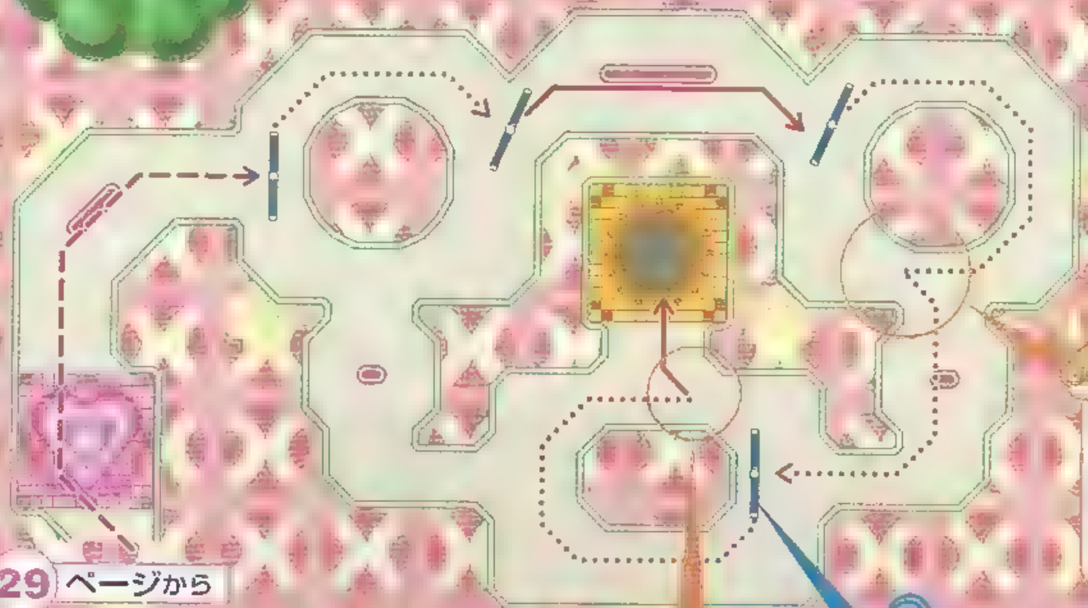
◎スピード
ふつう　はやい　もっと はやい

◎回転（かいてん）

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

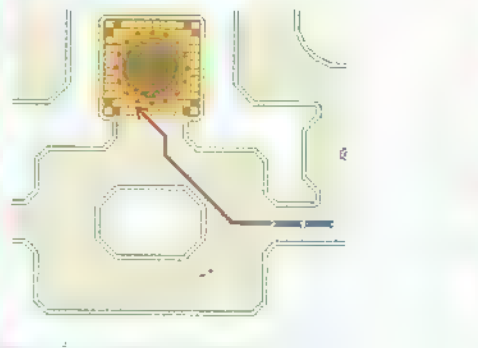


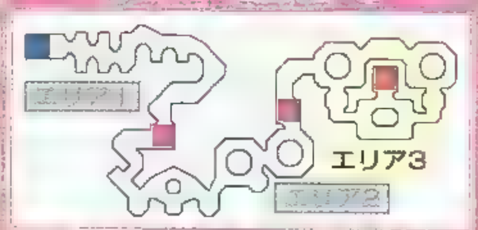
しっかり左の通路に入って
プロペラが回転できる、
よゆうをつくるんだ。

さいごもあわてず、
一度右の通路に入ること。

クルリンの入れ知恵②

ここをこんなふうに近道（ちかみち）すると
早（はや）いよ。



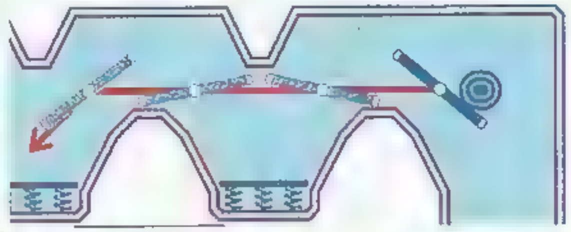


どうくつ①



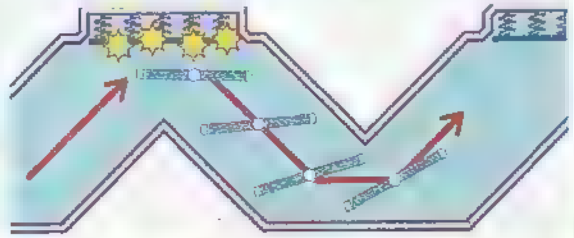
クルリンの入れ知恵②

ここもバッチリ角度があっていれば、
スーっとまよこにぬけられるぞ。



クルリンの入れ知恵①

いきおいよくバネにつっこんで、
ヘリリンをむりやり水平にしながら、
つぎのバネにむかうと早いぞ。



タイミングよく2回ずつ
バネにプロペラを当てて、
おおきくでっぱりをこえるように
すすんでいこう。



レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'25"80
	うさぎ名人	00'20"75
ふつう	うさぎ先生	00'31"36
	うさぎ名人	00'24"90

とれるパーツ

ぴかぴかえのぐ

◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

どうくつ②

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'47"95
	うさぎ名人	00'40"15
ふつう	うさぎ先生	01'02"21
	うさぎ名人	00'50"90

◎回転
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい



バネにつっこむようなかんじで、ヘリリンを逆回転にしよう。

はじめてピストンがでてくるぞ。ルートどおりにすすんだのにピストンがしまっていたら、右上のくぼみにもどってつぎのチャンスをまつんだ。

ピストンがさがっているあいだに、バネにプロペラを当てながら、ササッとおりぬけよう。

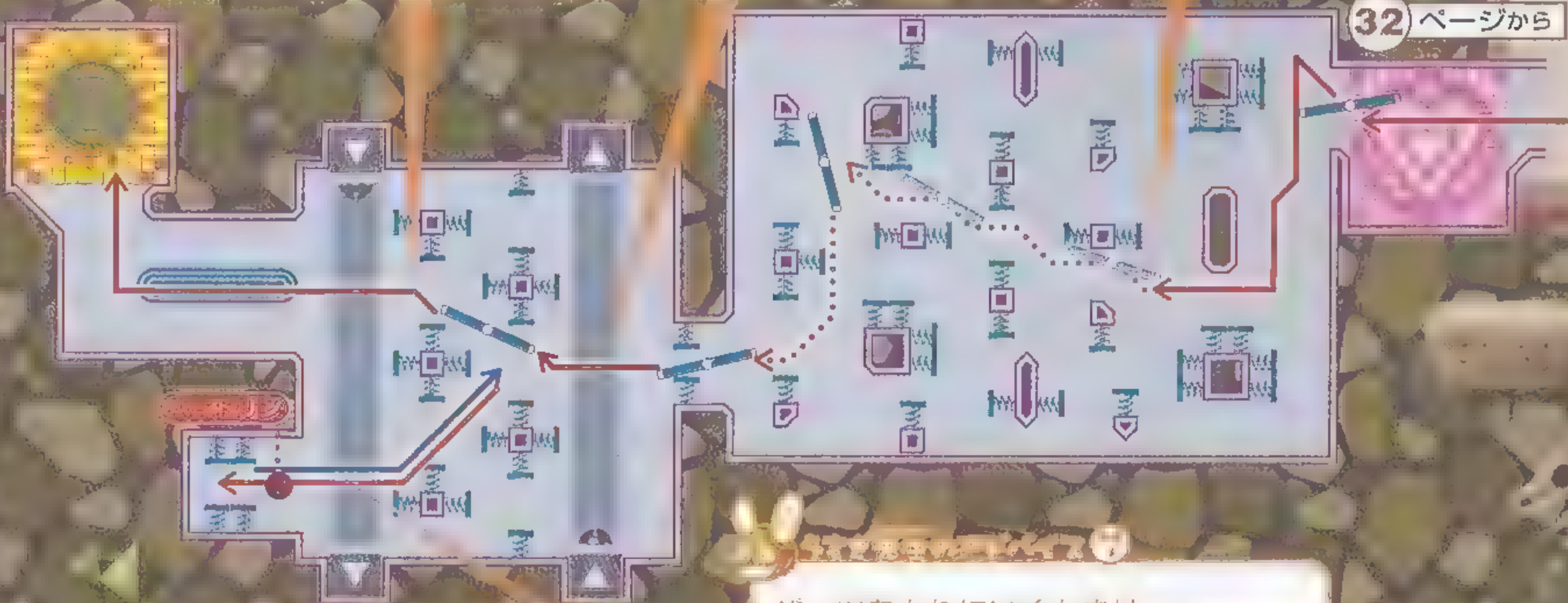
どうくつ②

とれるパーツ
ハートリン

◎回転（かいてん）
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい

32ページから



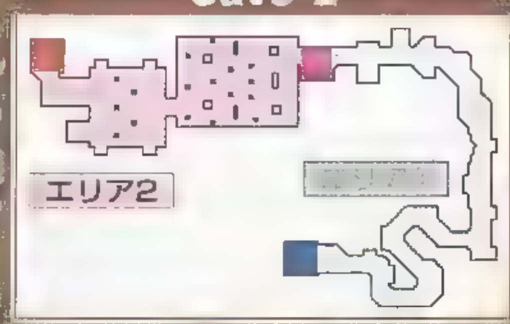
このあとはバネのぶつかりぐあいで、
ルートどおりにすすめないぞ。
プロペラの回転方向にあわせて、
てきとうにすすみながら左下にある
この部屋の出口へとむかおう。

鉄球が下からころがってくる。
スキをみて先にすすもう。

ノーミスクリアやうさぎ名人をこえる
タイムをねらうなら、
上のルートへいこう。
パーツをとる場合、クリアしたあと、
もう一度きたほうがいい。

パーツをとりにいくときは、
上からころがってくる速い鉄球に注意。
左のくぼみにしっかり入って、
上下のバネにはじかれながら
もどるチャンスをまとう。

Cave 2



どうくつ③

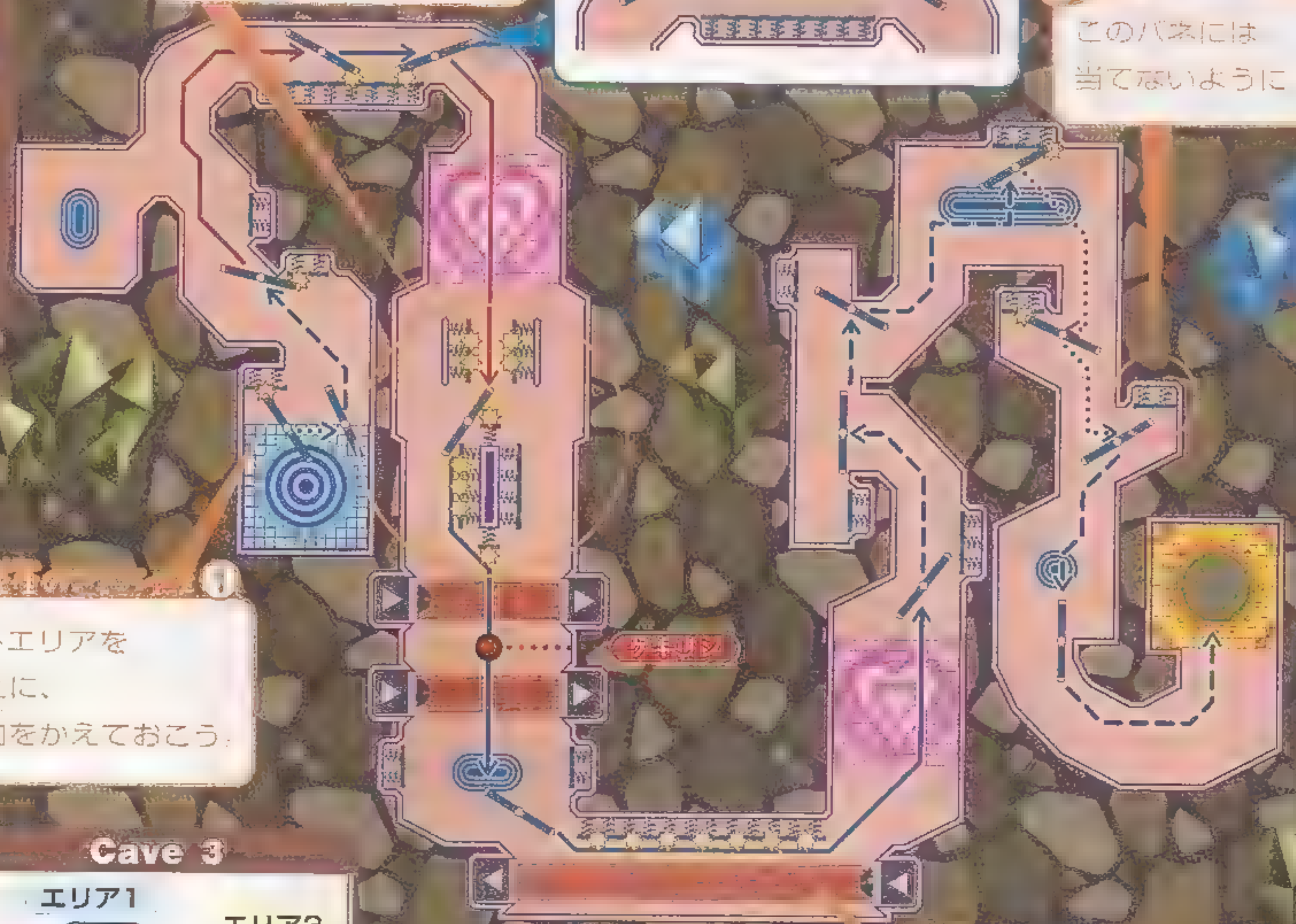
レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'43"20
	うさぎ名人	00'37"35
ふつう	うさぎ先生	00'58"21
	うさぎ名人	00'49"80

やったぜ ゲキリンだぞ!

◎回転
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい



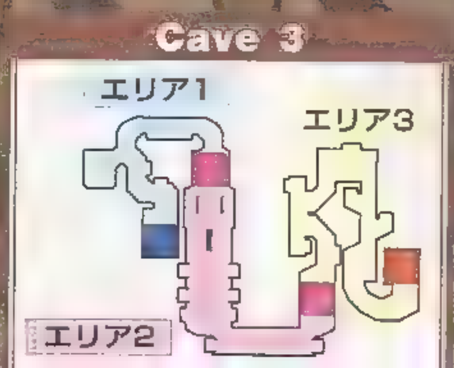
バネにヘリリンをおしつけるようにしながらすすもう。

ヘリリンの入れ知恵
下のバネに当てないでまっすぐぬけることもできるんだ。

このバネには当てないように

スタートエリアをでるまえに、回転方向をかえておこう。

ここも上のバネにヘリリンをおしつけながら右にぬけよう。



くもの国 1

うさぎ先生のアドバイス①

スタート時のプロペラの角度が
かなり深めだ。
すぐにスタートしないで
半回転するまで
まってタイミングをあわせよう。

カカーリンのひとりごと

あぶなそうだったら、
ここらへんでとまるのよ。



クルリンの入れ知恵

すっごい難しいけど、
こんなぬけかたもできるんだ。





やさしい	うさぎ先生	00'21"20
	うさぎ名人	00'17"60
ふつう	うさぎ先生	00'25"90
	うさぎ名人	00'22"50

からふるえのぐ

◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

くもり国 2

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'30"75
	うさぎ名人	00'23"65
ふつう	うさぎ先生	00'34"06
	うさぎ名人	00'26"97

ハナリン

◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい



うさぎ先生のアドバイス①

ノーミスクリアをめざすなら上のルートへ。
パーツをとるなら下のルートへ。
じつは下のルートのほうが早いタイムがでるぞ。

うさぎ先生のアドバイス②

ゆっくりすすまないで、
スパッととおりぬけたほうが
うまくいきやすいぞ。

うさぎ先生のアドバイス③

片方のプロペラが
ひろいところにでたら
左上にぬけるように
スピードアップ！

くもの国 3

やさしい	うさぎ先生	00'53"45
	うさぎ名人	00'44"51
ふつう	うさぎ先生	00'58"65
	うさぎ名人	00'50"00

がんばれば、ひといきで
より先まですすめるところが
いくつもある
ルートをよくみて
何度も練習しよう。



◎回転

◎スピード

おそらで
フワリン キャ～ッチ！

◎回転
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい



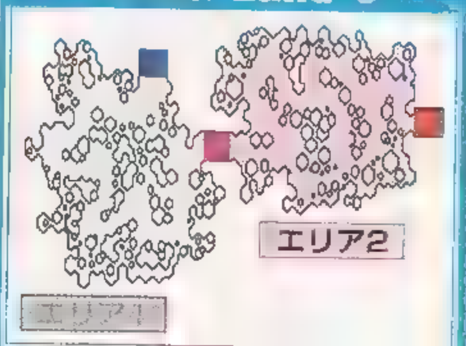
37 ページから

ノーミスクリアをねらうなら上に、フワリンをひろうなら下にいこう。

先生のアドバイス ③

とてもせまいけど、スピードをだしすぎなければ、そんなに難しくないぞ。

Cloud Land 3



ほしの国(くに) 1

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生(せんせい)	00'20"21
	うさぎ名人(めいじん)	00'15"85
ふつう	うさぎ先生(せんせい)	00'25"90
	うさぎ名人(めいじん)	00'19"80

とれるパーツ

クサリン

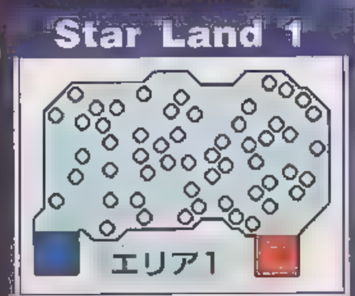
◎回転(かいてん)
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい

このステージはどこもせまくてあぶないけど、
おおまわりになるのを覚悟(かくご)で、
上(うえ)のルートをすすむとすこしは安全(あんぜん)よ。



パーツをとるなら、右のルートへと
そのまますすでいこう。そのほうが
早くタイムをだすこともできるぞ。



ほしの国（くに） 2



レコードタイム

やさしい	うさぎ先生（せんせい）	00'16"75
	うさぎ名人（めいじん）	00'11"11
ふつう	うさぎ先生（せんせい）	00'23"35
	うさぎ名人（めいじん）	00'17"60

とれるパーツ

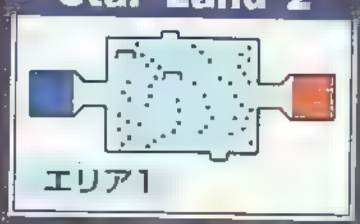
マルリン

◎回転（かいてん）

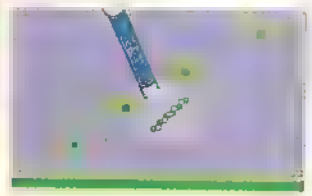
みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい



このスキマにプロペラを
つっこんでパーツをとるんだ。



ほしの国(くに) 3

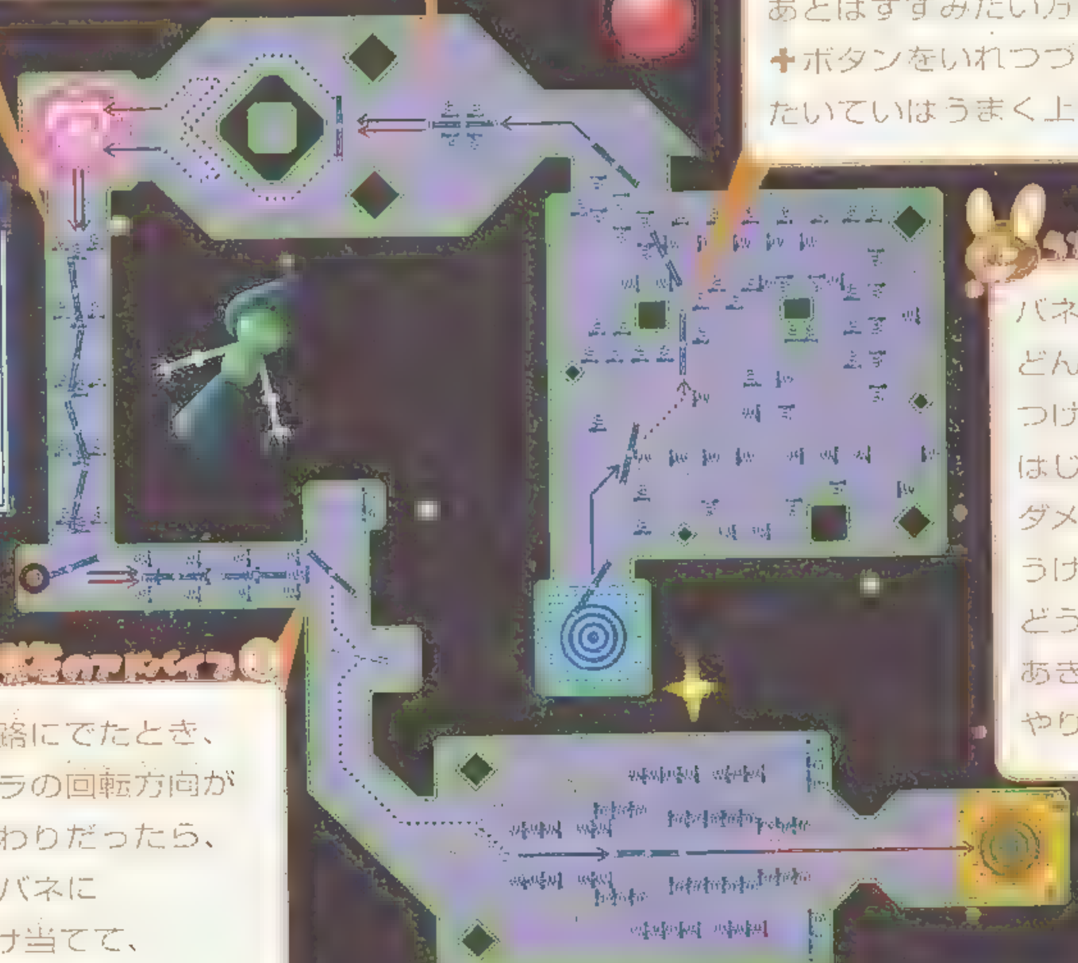
レコードタイム

やさしい	うさぎ先生(せんせい)	00'36"90
	うさぎ名人(めいじん)	00'31"35
ふつう	うさぎ先生(せんせい)	00'45"55
	うさぎ名人(めいじん)	00'36"85

ここ、**マリリン**み〜っけ!

◎回転(かいてん)
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい





うさぎ先生のアドバイス①

バネ地帯は、
どんなに気を
つけていても、
はじかれているあいだに
ダメージを
うけてしまうことがある。
どうしようもないので、
あきらめるか、
やりなおすかしよう。

うさぎ先生のアドバイス②

ヘリリンをたてにして、
バネとバネのあいだにねじこもう。
あとはすすみたい方向に
✚ボタンをいれつづけると、
たいていはうまく上にぬけられるはずだ。

うさぎ先生のアドバイス

[illegible]トンネ[illegible]をぬけたとき、
プロペラがひだりまわりなら上から、
みぎまわりなら下からまわりこもう。

うさぎ先生のアドバイス

プロペラをたてにしてバネ地帯に入る
✚ボタンの下をおしっぱなしにしてると
左右のブレがすくなくなるので、
すこしだけ安全だ。

うさぎ先生のアドバイス

この通路にでたとき、
プロペラの回転方向が
みぎまわりだったら、
そばのバネに
1回だけ当てて、
ひだりまわりに
なおしておこう。

氷の国(こおりのくに) 1

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'30"55
	うさぎ名人	00'21"85
ふつう	うさぎ先生	00'33"25
	うさぎ名人	00'17"85

とれるパーツ

スターリン

◎回転(かいてん)

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい





氷の国(こおりのくに) 2

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'31"25
	うさぎ名人	00'26"66
ふつう	うさぎ先生	00'39"30
	うさぎ名人	00'25"80

とれるパーツ

キラリン



とちゅうから、ボタンを1つだけはなしてスピードダウン。
速すぎるとぶつかりやすいぞ。

◎回転(かいてん)
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい

氷の国 3

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	01'01"90
	うさぎ名人	00'55"05
ふつう	うさぎ先生	01'19"80
	うさぎ名人	01'01"10

こんなとこに **ポコリン** いたぞ!

◎回転

みぎ　ひだり

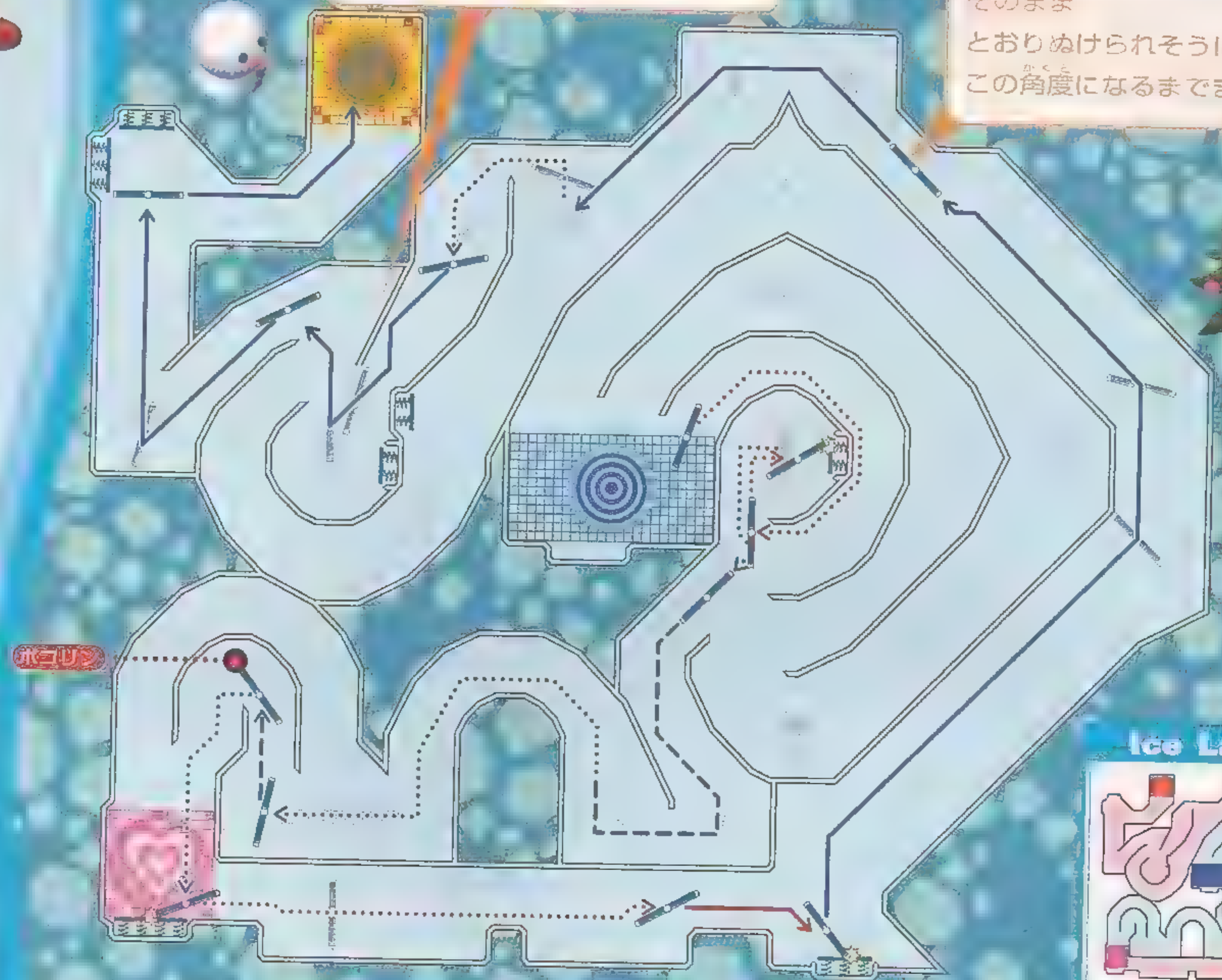
◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

Vの字をかくようにプロペラがたてになった瞬間にきりかえして、一気に上まであがろう。

44 まんげきょう

そのまま とおりぬけられそうにないなら、この角度になるまでまとう。





キカイの国 1

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'37"30
	うさぎ名人	00'31"45
ふつう	うさぎ先生	01'00"75
	うさぎ名人	00'51"31

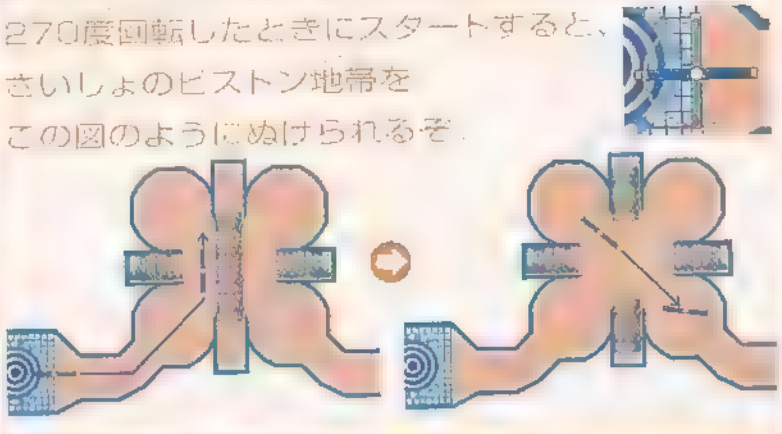
とれるパーツ

ニョロリン

◎回転
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい

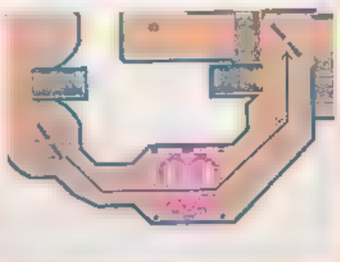
このステージがはじまってからプロペラが270度回転したときにスタートすると、さいしょのピストン地帯をこの図のようにぬけられるぞ。



一度、左のほうにいって
バネでプロペラの回転方向を逆にしないと
ゴールエリアまえのほそい通路がぬけられない。
ピストンが上がった瞬間をみはからって
タイミングよくとおりぬけよう。



さいしょのピストン地帯を
ぬけたらすぐ、
このタイミングまで
まってから動きだせば、
一気にここまでこられるぞ。





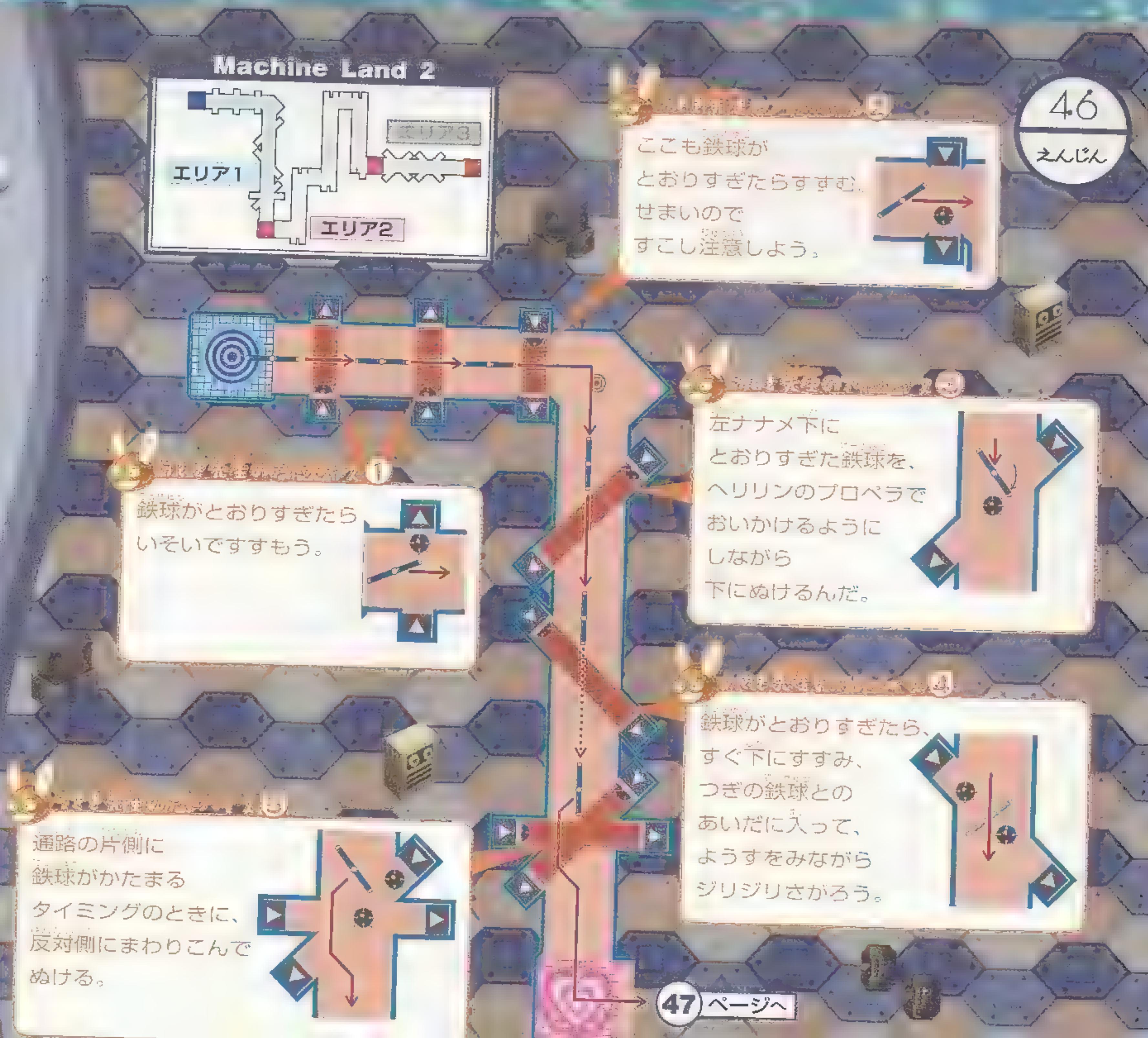
キカイの国(くに)②

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生(せんせい)	00'57"45
	うさぎ名人(めいじん)	00'50"70
ふつう	うさぎ先生(せんせい)	01'20"55
	うさぎ名人(めいじん)	01'16"15

◎回転(かいてん)
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい



47 ページへ

キカイの国(くに)2

とれるパーツ
シュリリン

◎回転(かいてん)
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい

右、左と交互に一定間隔で
上から鉄球が
ころがってくるので
逆側によりながらよける。
プロペラがたてにちかい
角度で鉄球のよこを
ぬけられるように、
スピードを調節(ちょうせつ)しながら
大(おお)きく一気(いっき)に移動(いどう)しよう。

下にむかう右側の鉄球のあとを
おいかけるようにさがる。
左側(ひだりがわ)の鉄球(てっきゅう)があがってきたら、
とまったりもどったりしながら
やりすごそう。

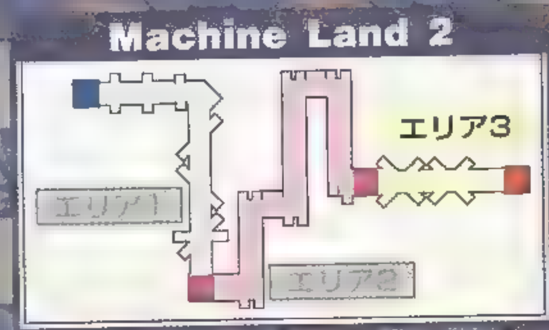
右(みぎ)ナナメ下(した)からあがってくる鉄球(てっきゅう)を、
上(うえ)からまわりこむかんじで
よけつつぬけよう。

下(した)からころがってくる鉄球(てっきゅう)は、
3つが1セットになっている。
1セットと1セットのあいだの
スキマに入(はい)りこんで、
いっしょに上(うえ)にあがっていこう。

上(うえ)までいったら

こうなっているときに
右(みぎ)にぬける。

46ページから



キカイの国 3

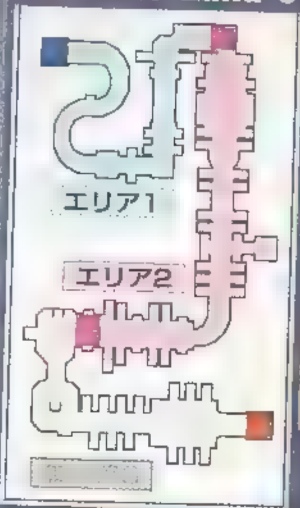
レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	01'24"85
	うさぎ名人	01'09"10
ふつう	うさぎ先生	01'44"76
	うさぎ名人	01'32"90

やあ、ピカリンおまたせ!

◎回転
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい





①
大砲がはじめてでてくるぞ。
ふくらんだあとに
ヘリリンのいたところめがけて
タマをうってくるので、
ひきつけてかわすか、
たちどまらずに
一気にとおりぬけてしまおう。

④
どちらのピストン地帯も、
この図の状態になったとき、
下のほうに一直線に
ぬけられる穴ができる。
ヘリリンを水平にして
一気にぬけるんだ。

いきおいあまって
ピストンに
つっこまないようにな。

鉄球のスピードが
速いので注意だ。

49ページへ

キカイの国(くに)③

◎回転(かいてん)
みぎ　ひだり

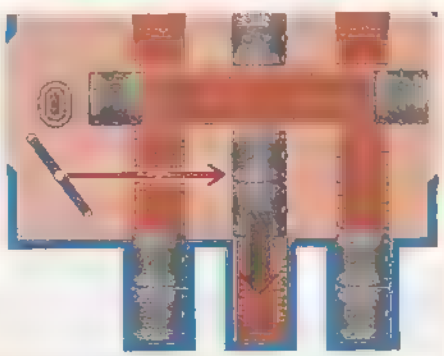
◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい

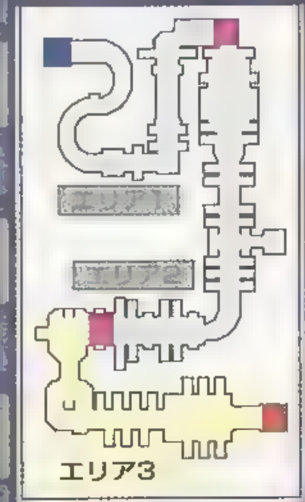
スピードの速い鉄球がとおりすぎたら、
そのあとをすぐにおいかけて
すばやくキケンな場所(ばしょ)をとおりぬけること。



ここでいったんとまって、
目(め)のまえのピストンがひらきだしたら
すこしずつすすもう。

図の位置でまって、
まんなかのピストンが上(うえ)にあがって、
さがりだした瞬間(しゅんかん)にいそいですすむと、
うまいタイミングで
ピストンのあいだに入(はい)れるぞ。





おばけ城(じょう)①



レコードタイム

やさしい	うさぎ先生(せんせい)	01'03"50
	うさぎ名人(めいじん)	00'55"35
ふつう	うさぎ先生(せんせい)	01'45"61
	うさぎ名人(めいじん)	01'25"21

とれるパーツ

ヤリリン

◎回転(かいてん)
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい

おばけ城①

◎回転
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい



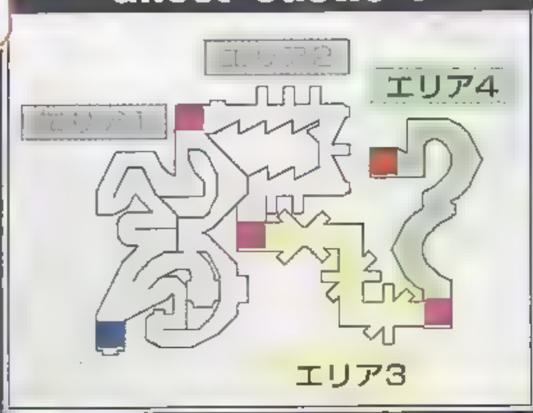
2つの鉄球のあいだの、
わずかにとおれるスキマを
ぬって右へすすもう。

この先、ゴールエリア直前まで
通路の両側に大砲が
ならんでいるので
とまらないこと。

右ナナメ上から
ころがってくる鉄球が
目のまえをすぎた瞬間、
一気に下へぬけるんだ。

左ナナメ下から
ころがっていく鉄球が
目のまえをすぎたら、
すぐにとおりぬけよう

Ghost Castle 1



おばけ城(じょう)②

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生(せんせい)	01'56"00
	うさぎ名人(めいじん)	01'35"45
ふつう	うさぎ先生(せんせい)	02'26"90
	うさぎ名人(めいじん)	02'12"80

とれるパーツ

ヒマワリン

◎回転(かいてん)
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい

このステージはコースがとても長いので、マップをよくみてルートをしっかり覚えておこう。

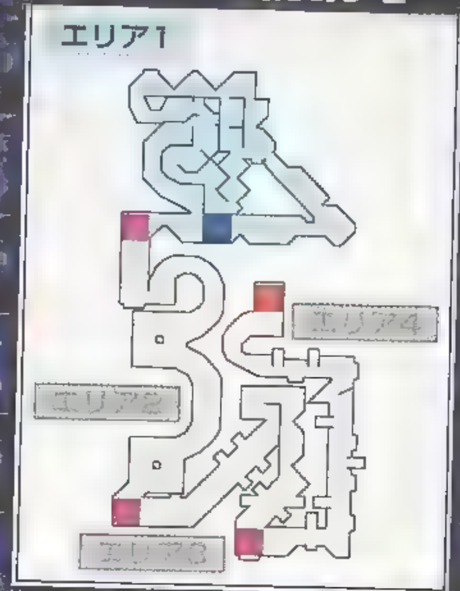
プロペラが、たてになるまでまってからすすもう。

ここは、なるべくぎりぎり左によせるといいぞ。

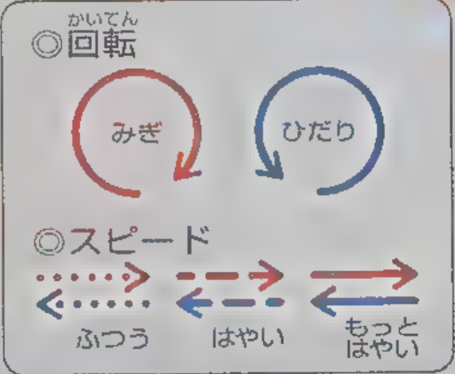


53 ページへ

Ghost Castle 2



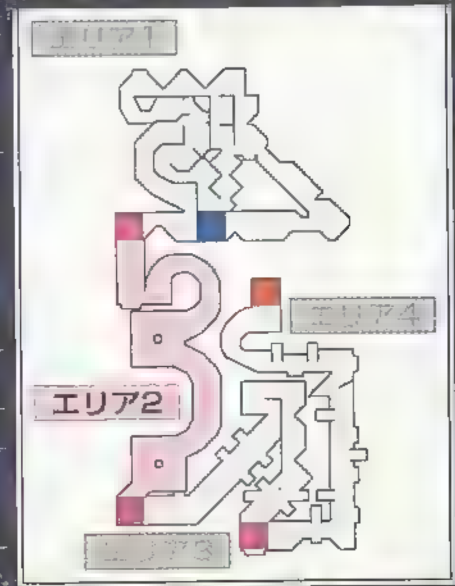
おばけ城②





大砲のない側を
大きくまわることで
いっぺんにねらわれることを
さけられるんだ。

Ghost Castle 2



おばけ城②

◎回転
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっと はやい

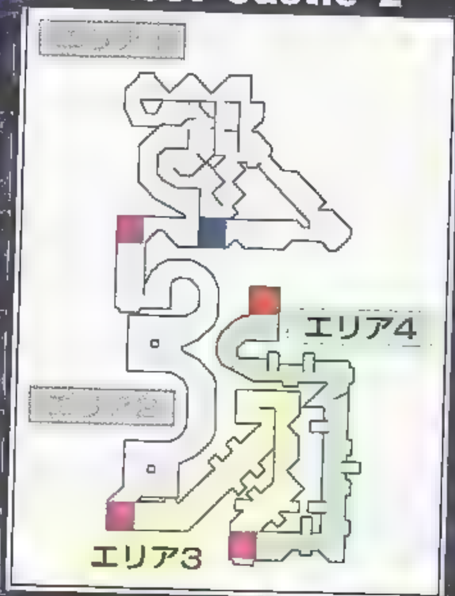
54
たまぐし



ここもピストンがしまってしまう。プロペラの両端を交互に当ててチャンスをまつ。でていくときに、プロペラをみぎまわりにしておかないと、先の通路をぬけられないので気をつけるんだ。

ここのピストンはしまっている時間が長い。先にすすめないときは、すぐそばのバネにプロペラの両端を交互に当てながらピストンがひらくまでまとう。

Ghost Castle 2



おばけ城(じょう)3

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生(せんせい)	01'30"60
	うさぎ名人(めいじん)	01'10"00
ふつう	うさぎ先生(せんせい)	01'57"00
	うさぎ名人(めいじん)	01'42"85

◎回転(かいてん)　みぎ　ひだり

◎スピード　ふつう　はやい　もっとはやい

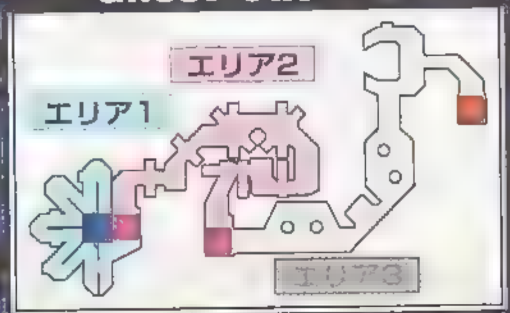


ここの鉄球が目の前をとおりすぎた瞬間にすすみだせばルートどおりにぬけられるぞ。

スピードアップしたり、ダウンしたり、回転方向を逆にしたり……。ルートをよくみてしんちょうにすすもう。

このピストンがうしろにさがった瞬間に、プロペラをバネにぶつけてそのまま下の通路にいそいでぬけよう。

Ghost Castle 3



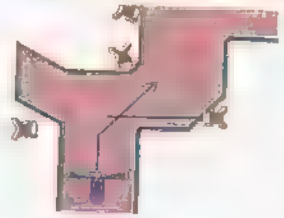
おばけ城③

やっと
ヒヨコリンもみっけ！

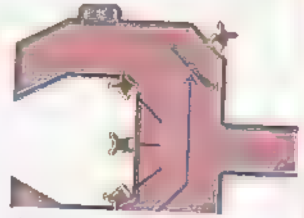
◎回転
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい

ここの大砲地帯はとおりぬけるだけでも、
かなり難しい。何度も練習しよう。



1 安全地帯でまち、
右の大砲のタマがとんできたら
交差するように上へとすすむ。



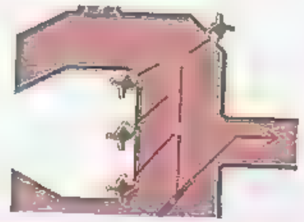
2 この位置まですすんで
いったんとまる。
すぐ右上の大砲をひきつけて……。



3 うつ直前に左へゴー！
バネで回転方向を逆に。
どうじに左上の大砲をひきつける。



4 この位■までもどってとまる。
まわりにあるほとんどの大砲を
ひきつけておいて……。

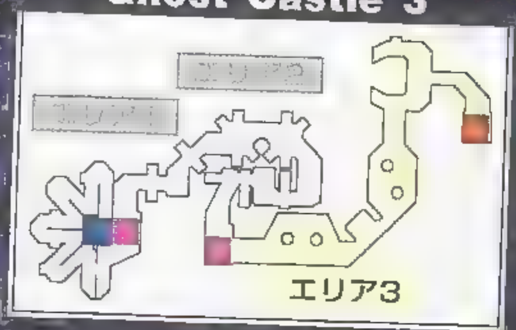


5 いっせいにうってくるので、
下ににげて、すぐにきりかえして
ゴールエリアのほうへ。



55ページから

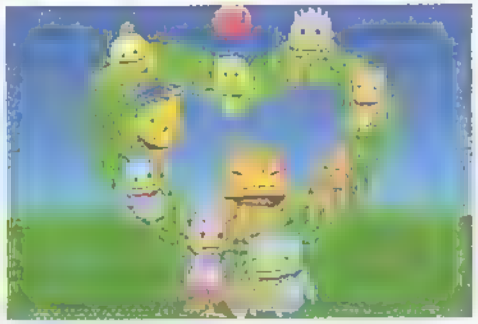
Ghost Castle 3



そして旅のおわり

おばけ城3をクリアできると、クルリンはカカーリンのまつ我が家にかえります。長かったクルリンの冒険もおしまいです。

このとき10人いる弟妹たちがみんなそろっていればエンディングがはじまります。



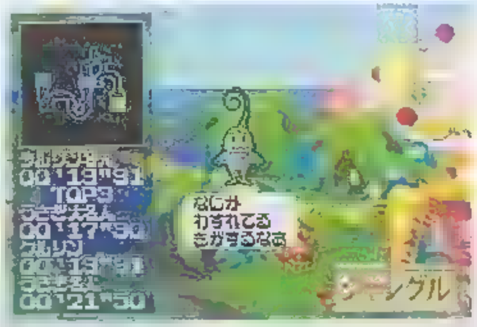
各ワールドをクリアするたびに
それまでにみつけた弟妹を
確認することができます。
全員みつけていれば、
おばけ城3をクリアしたときに
こうなっているはずです。



弟妹がそろっていても
そろっていなくても、
おばけ城3をクリアすると
デモやエンディングがおわったあと
ファイルに「ぼうけんおわり」の
マークがつきます。

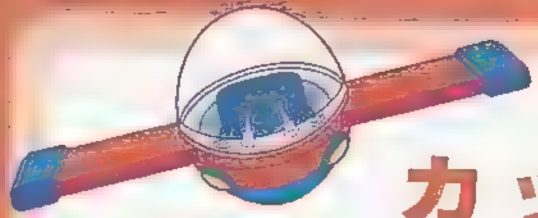
弟妹が1人でもたりないと、カカーリンにもう一度さがしてくるようにたのまれます。





「なにかわすれてるきがするなあ」
というメッセージは
パーツや弟妹をとりわすれた
ステージででます。
クリアしたステージにもどって
たりない弟妹をさがしにいきましょう。

ちなみにヘリリンのパーツはぜんぶ
あつめてもあつめなくても
エンディングに影響はありません。

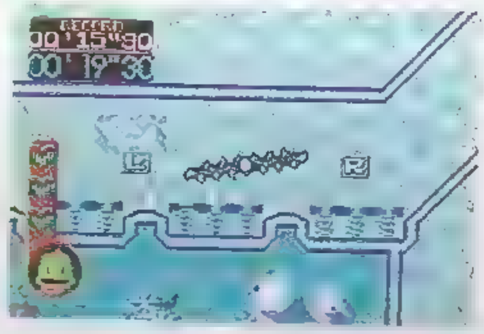


カッコイイヘリリンに整備しよう

「ぼうけん」モードでパーツを手に入れると、「せいび」モードか、ポーズメニュー中の「せいび」でヘリリンのプロペラの形や色をかえることができます。また、みつけた弟妹をヘリリンに乗せることもできます。ヘリリンを整備しても、とくになにかがおこるわけではないのですが、自分のお気にいりのヘリリンでプレイすればもっと楽しくなりますよ。整備したヘリリンは「ぼうけん」「れんしゅう」「ちょうせん」の3つのモードでつかえます。



「せいび」モードでは、みつけたパーツや弟妹たちにカーソルをあわせてAボタンで変更、そのあと「決定」を選べばオーケーです。弟妹たちは一度に10人まで乗せられます。



ポーズメニュー中の「せいび」ではLボタンでプロペラの形を、Rボタンでプロペラの色をかえられます。変更したあとはBボタンかSTARTボタンでゲームにもどります。

色をかえるためのパーツ



形をかえるためのパーツ

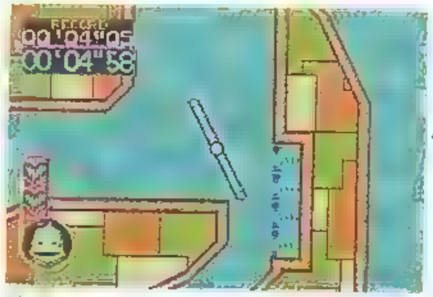


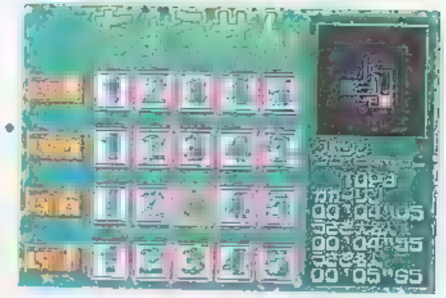
めざせ！エースヘリリン乗り



ちょうせん／たいせんモード攻略(こうりゃく)

ちょうせん





「ちょうせん」モードで選べるポーズメニュー

マップをみる	✚ボタンでマップをみわたすことができます
やりなおす	そのステージをさいしょからやりなおします
着いび	ヘリリンの色や形をかえます（➡58ページ）
やめる	そのステージをぬけて、ステージ選択画面にもどります

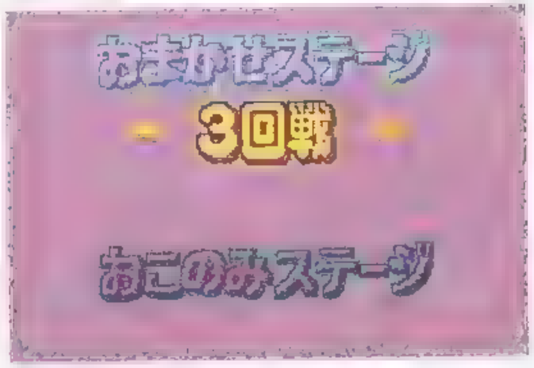
たいせん

「たいせん」モードで選べるポーズメニュー

やりなおす	そのステージをさいしょからやりなおします
やめる	その勝負をやめて、ステージの選択にもどります

たいせんモードのやりかた

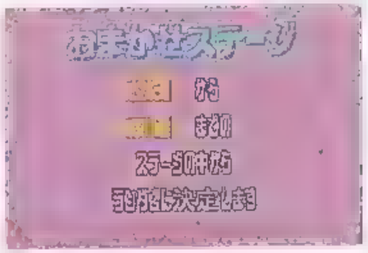
① ステージの選択



2種類の選択方法から好きなほうを設定します。

●おまかせステージ

3回戦、5回戦、7回戦、無制限から試合回数を決め、つぎにどのレベルからステージを選ぶかを設定しておくと、そのなかからコンピュータが対戦するステージを自動的に決定します。



●おこのみステージ

1試合ごとに好きなステージをプレイヤーが決定します。おなじステージをつづけて選ぶこともできます。試合回数に限度もないので、心ゆくまで対戦できます。

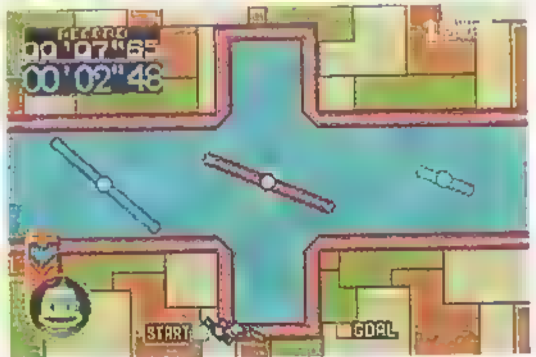


②ハンディキャップの設定



プレイヤーごとにヘリリンの長さ(14段階)と、ハートメーターの数(1～3つ)を設定します。初心者はヘリリンの長さを短くしてハートを3つにするといいでしょう。反対にうまい人どうしの対戦ではハートの数をへらすと熱いバトルを楽しめます。ハンディキャップを設定後、全員がAボタンをおすと対戦がはじまります。

③ 対戦はじめ！



よーい、どんのかけ声で全プレイヤーがいっせいにゴールエリアをめざします。他のプレイヤーのヘリリンにぶつかることはありません。ハートがなくなってしまうとスタートエリアまでもどされて、やりなおしになります。画面下のレーダーで、他のプレイヤーがどのあたりまですすんでいるかを知ることができます。

④ ゴール



1人をのこして、全員がゴールすると、そのステージでの勝負はおしまいです。それぞれ、クリアタイムとミスした回数、順位が発表されます。さらにゴールした順位に応じてポイントがもらえます。おまかせステージの場合、設定した回数の試合がおわったとき、ポイントがいちばん多かったプレイヤーが優勝です。

ちょうせん たいせん LV. 1

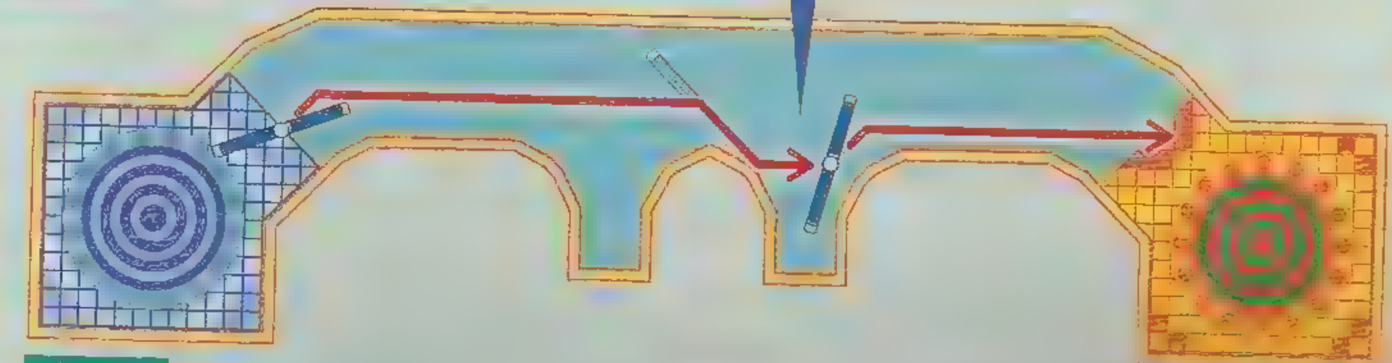
コース 1

レコードタイム

うさぎ先生	00'06"21
うさぎ名人	00'03"70



がんばって2つ目のくぼみに入ろう。



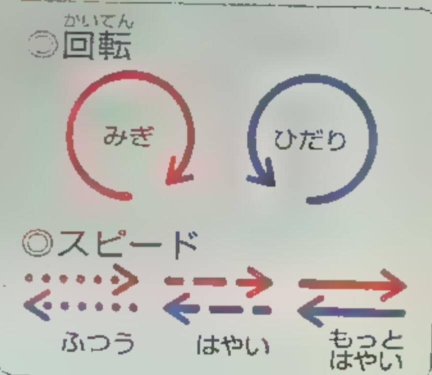
コース 2

レコードタイム

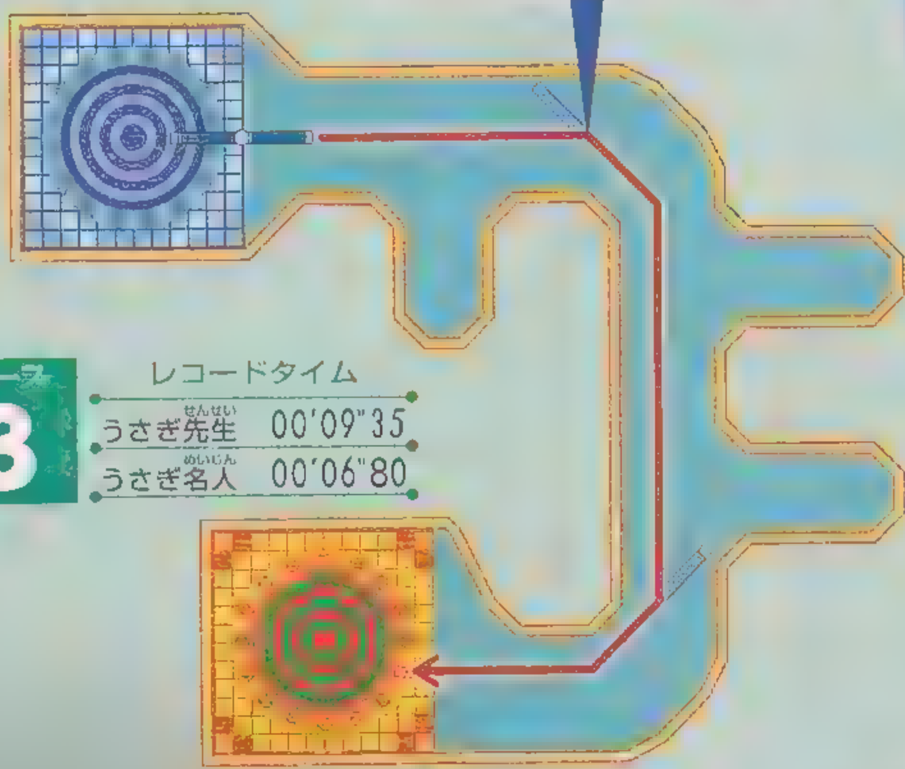
うさぎ先生	00'07"66
うさぎ名人	00'04"20

ヘリリンは半回転するのに約3秒、
1回転するのに約6秒かかるんだ。
それをふまえて、うさぎ先生や
うさぎ名人のレコードタイムをみると、
回転数から、だいたいどんなルートで
すすんでいるかを予想することができるよ。
これはライバルたちの記録をこえるときに、
とても大切になる情報なんだ。





ここでしっかり✚ボタンをナナメ下に入れようね。



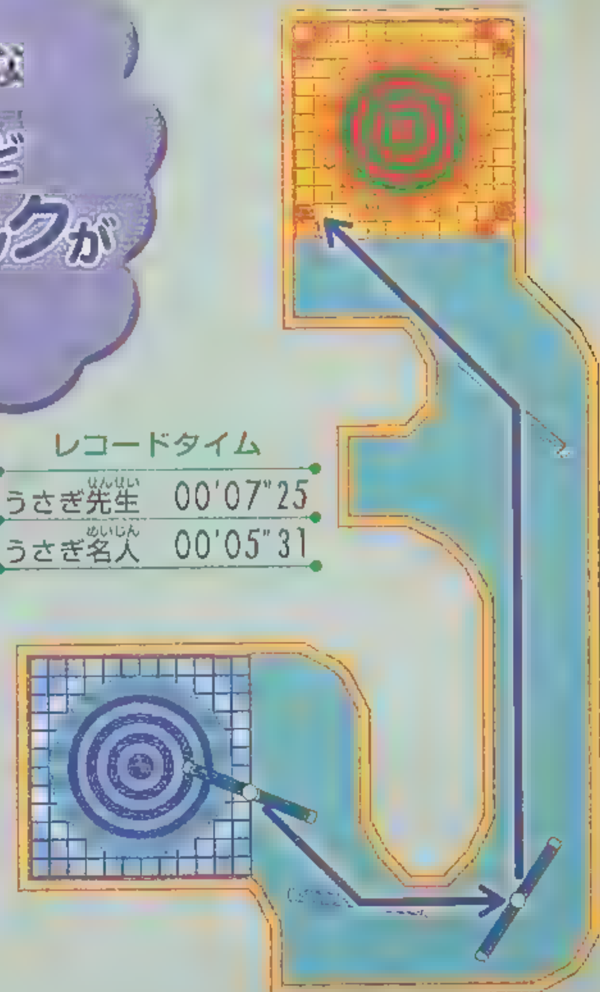
コース 3

レコードタイム	
うさぎ先生	00'09"35
うさぎ名人	00'06"80



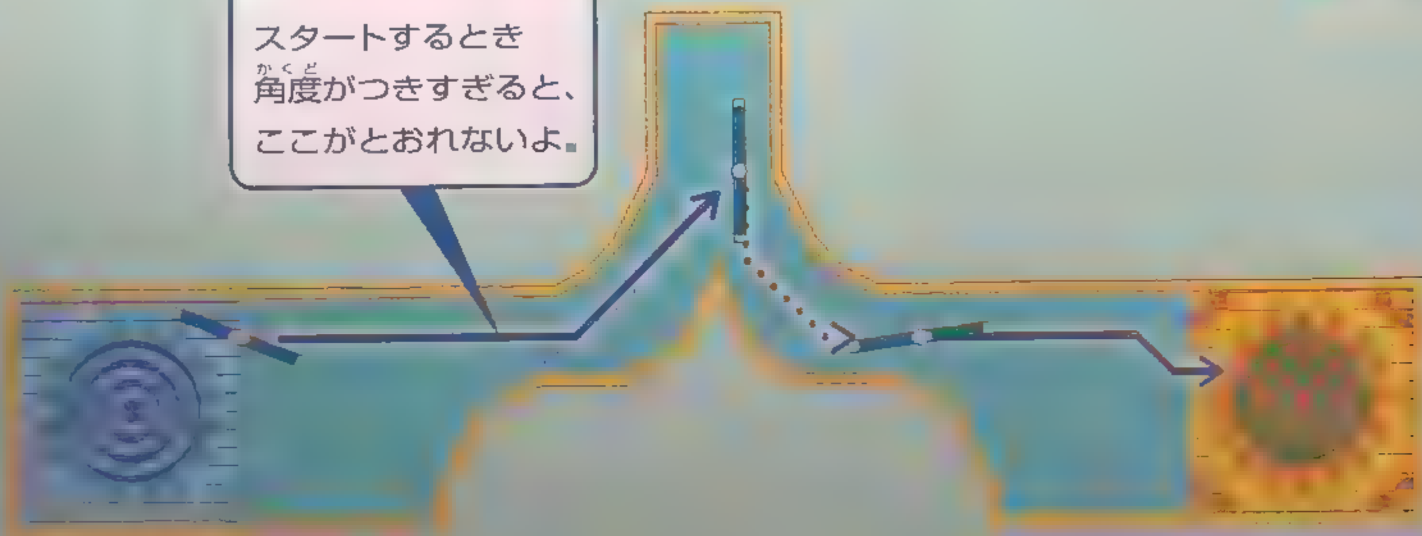
コース 4

レコードタイム	
うさぎ先生	00'07"25
うさぎ名人	00'05"31



スタートするとき角度がつきすぎると、ここがとおれないよ。

5

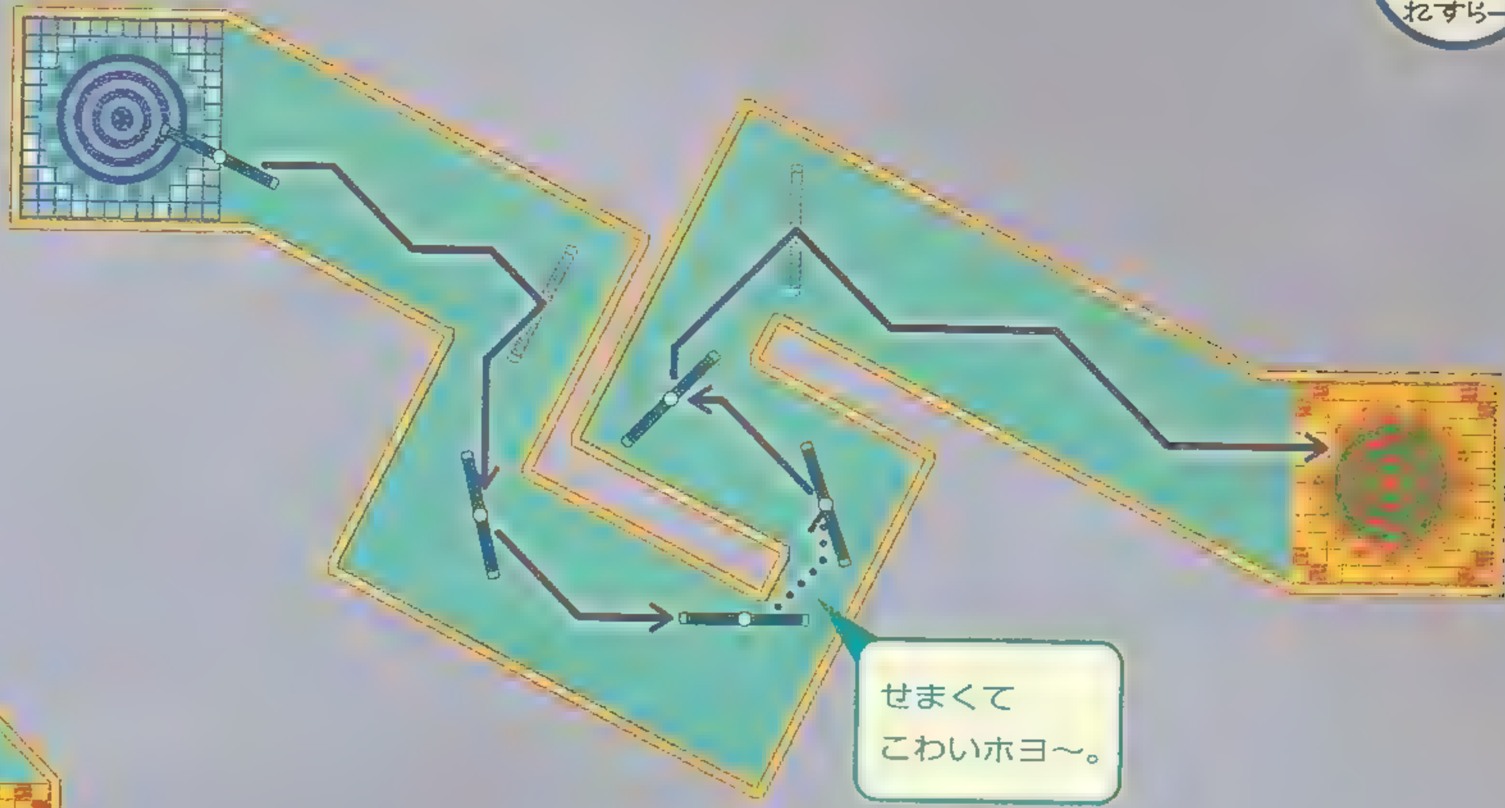


ちょうせん たいせん LV.2

コース 1

レコードタイム

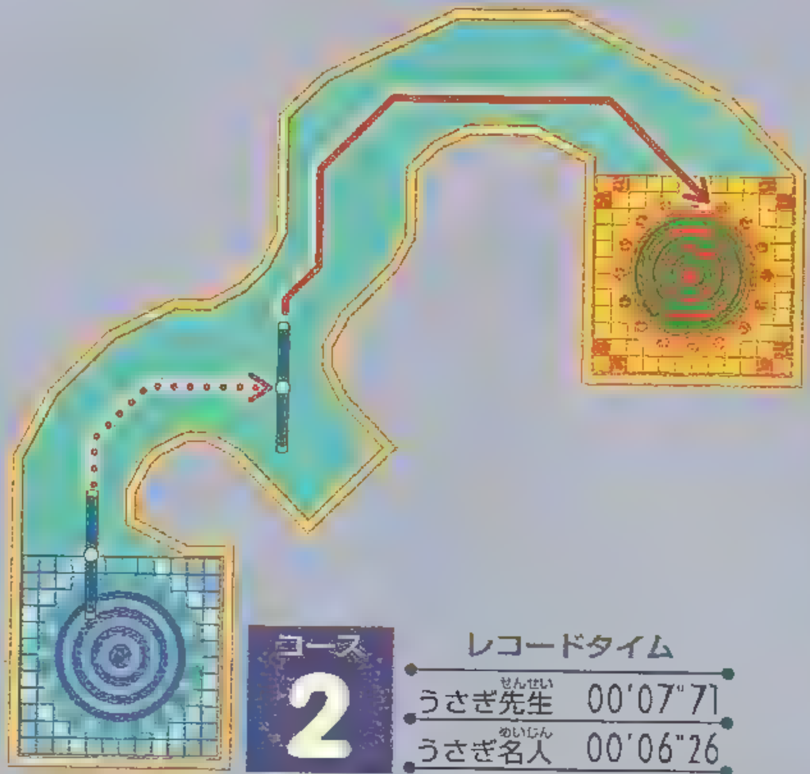
うさぎ先生	00'11"55
うさぎ名人	00'10"70



コース 2

レコードタイム

うさぎ先生	00'07"71
うさぎ名人	00'06"26





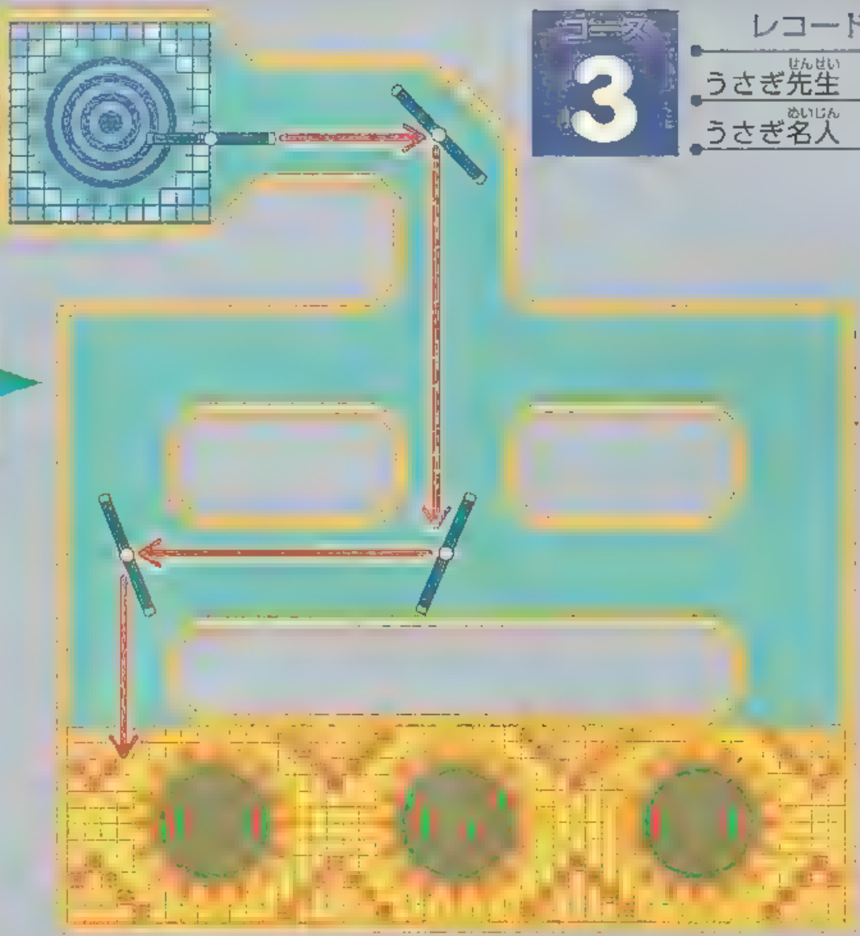
◎回転
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい

コース3

レコードタイム

うさぎ先生	00'08"01
うさぎ名人	00'05"50

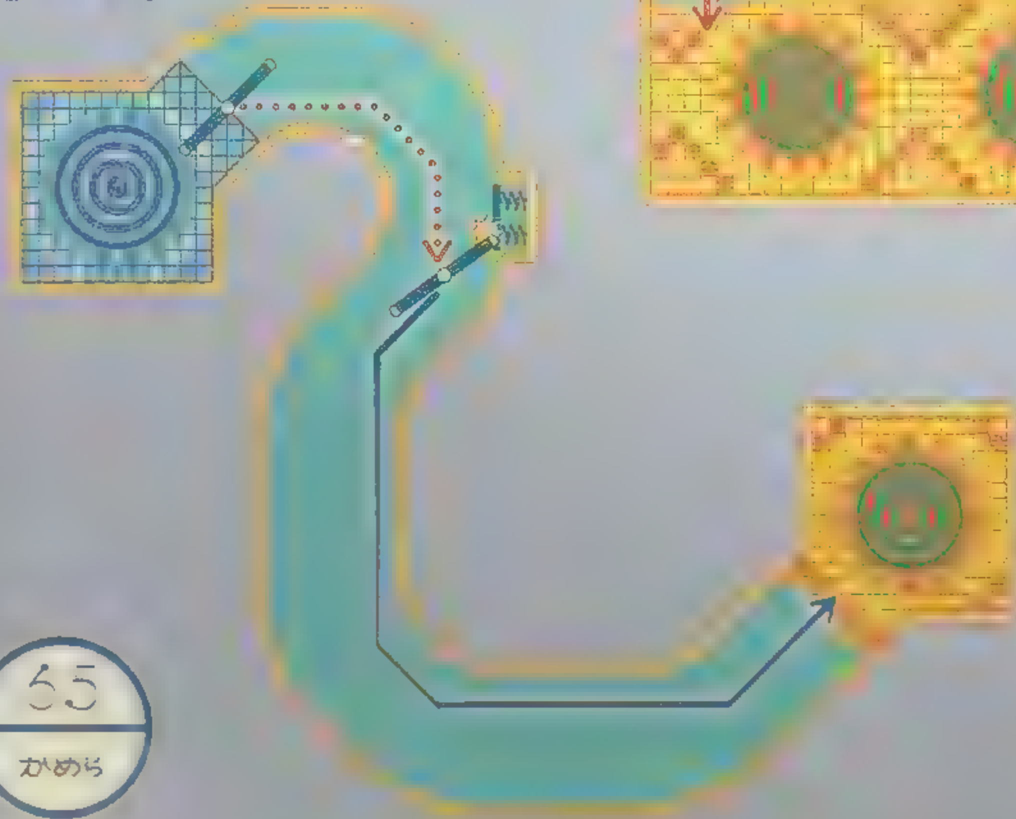


クルリン兄ちゃんの顔ににたステージだホヨ〜。

コース4

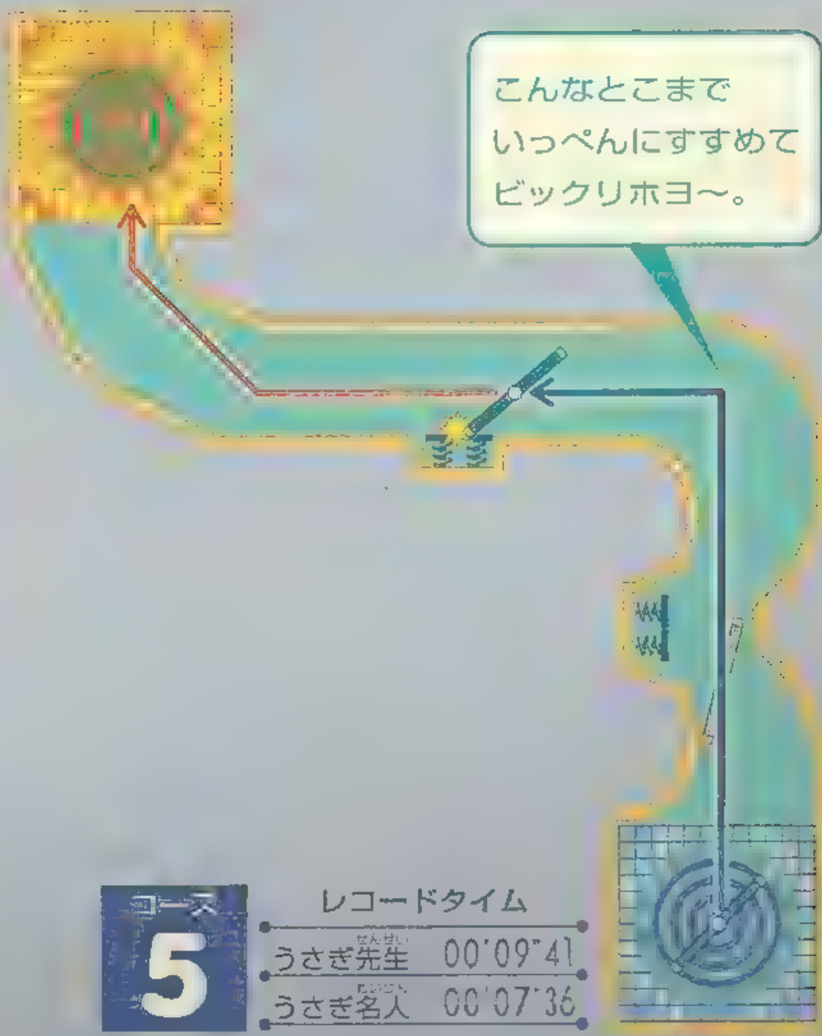
レコードタイム

うさぎ先生	00'09"66
うさぎ名人	00'06"76



コース5

こんなとこまでいっぺんにすすめてビックリホヨ〜。



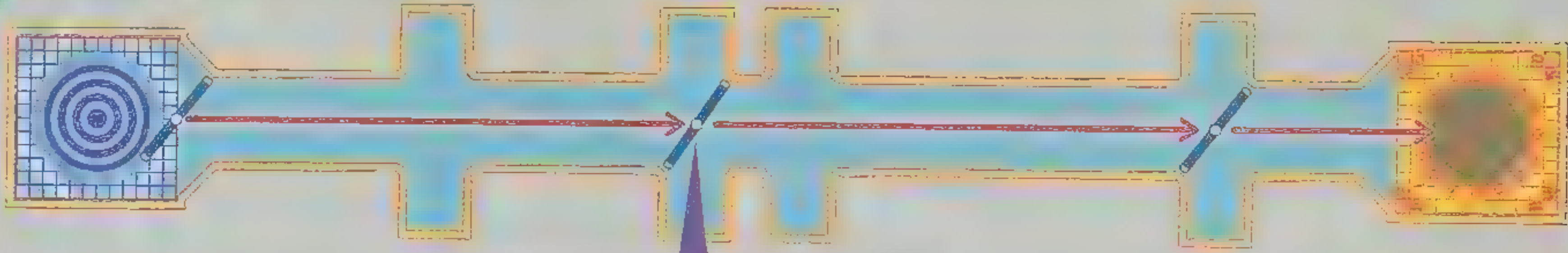
レコードタイム

うさぎ先生	00'09"41
うさぎ名人	00'07"36

ちょうせん たいせん LV.3

コース 1

レコードタイム	
うさぎ先生	00'13"10
うさぎ名人	00'10"36



ピタっとまんなかにとまらないとぶつかっちゃう。

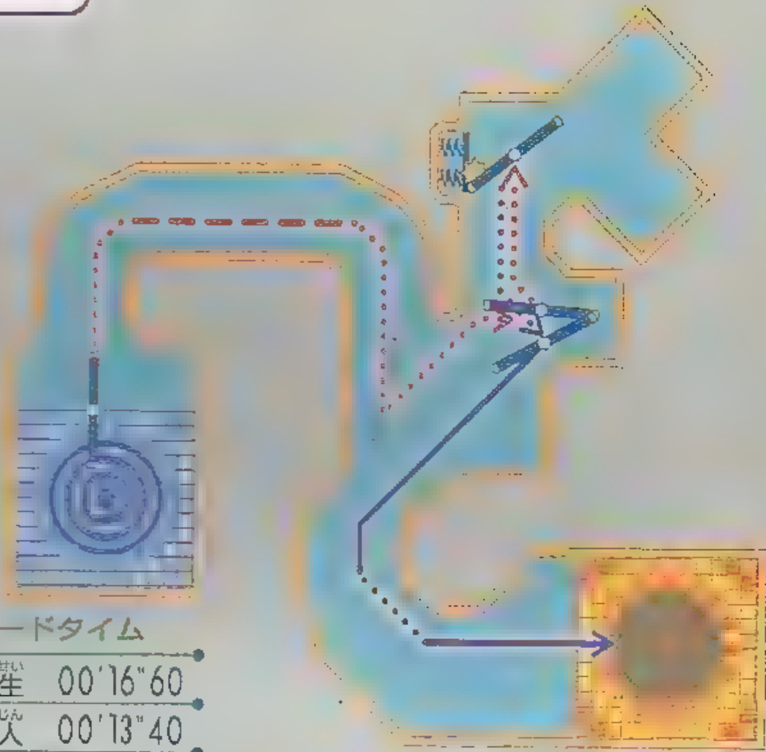
コース 2

レコードタイム	
うさぎ先生	00'15"06
うさぎ名人	00'13"90

プロペラをたてにしてバネにぶつけよーね。

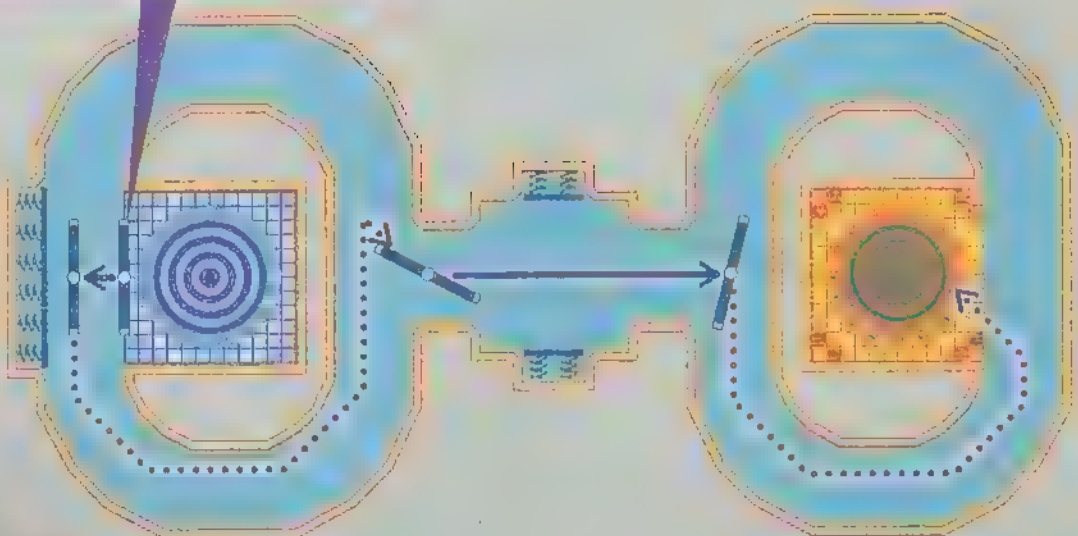


コース 3



レコードタイム	
うさぎ先生	00'16"60
うさぎ名人	00'13"40

プロペラがたてになったら、
いきおいよくはっしん！
あとはカーブにそって
ゆっくりすすもう。

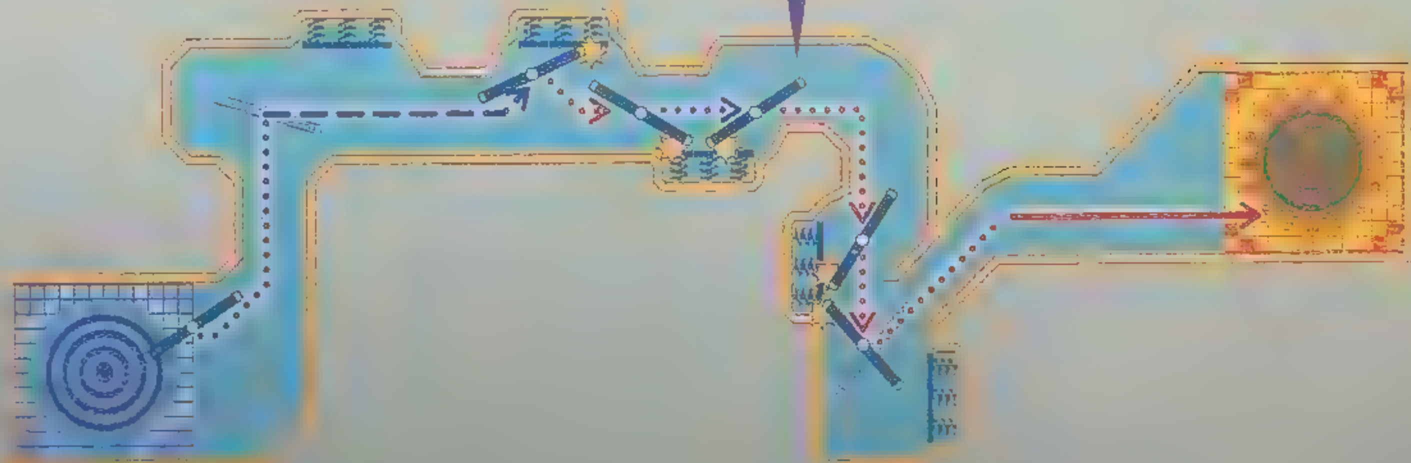


コース 4

レコードタイム	
うさぎ先生	00'12"00
うさぎ名人	00'10"95



2回バネに当てて
その先のカーブをうまーくまがろう。



コース 5

レコードタイム

ちょうせんたいせん LV.4

コース1

レコードタイム

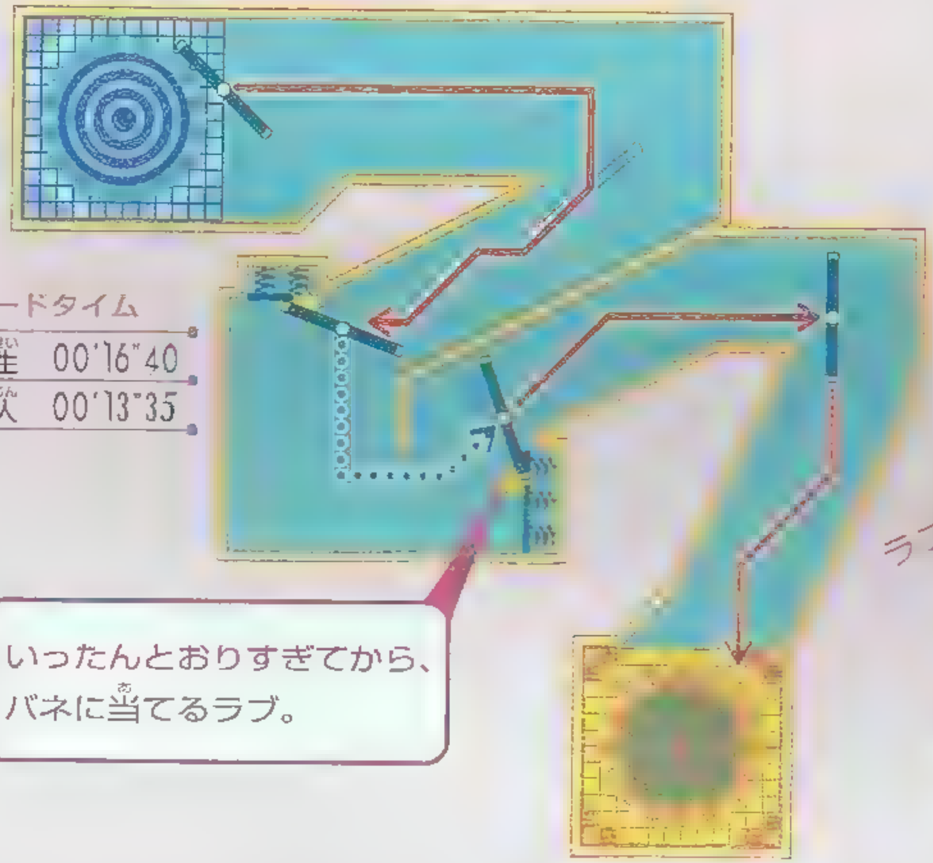
うさぎ先生	00'17"46
うさぎ名人	00'10"60



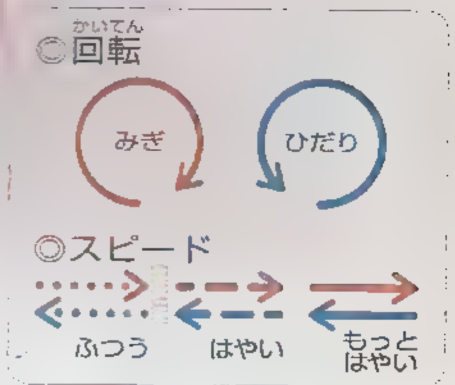
コース2

レコードタイム

うさぎ先生	00'16"40
うさぎ名人	00'13"35



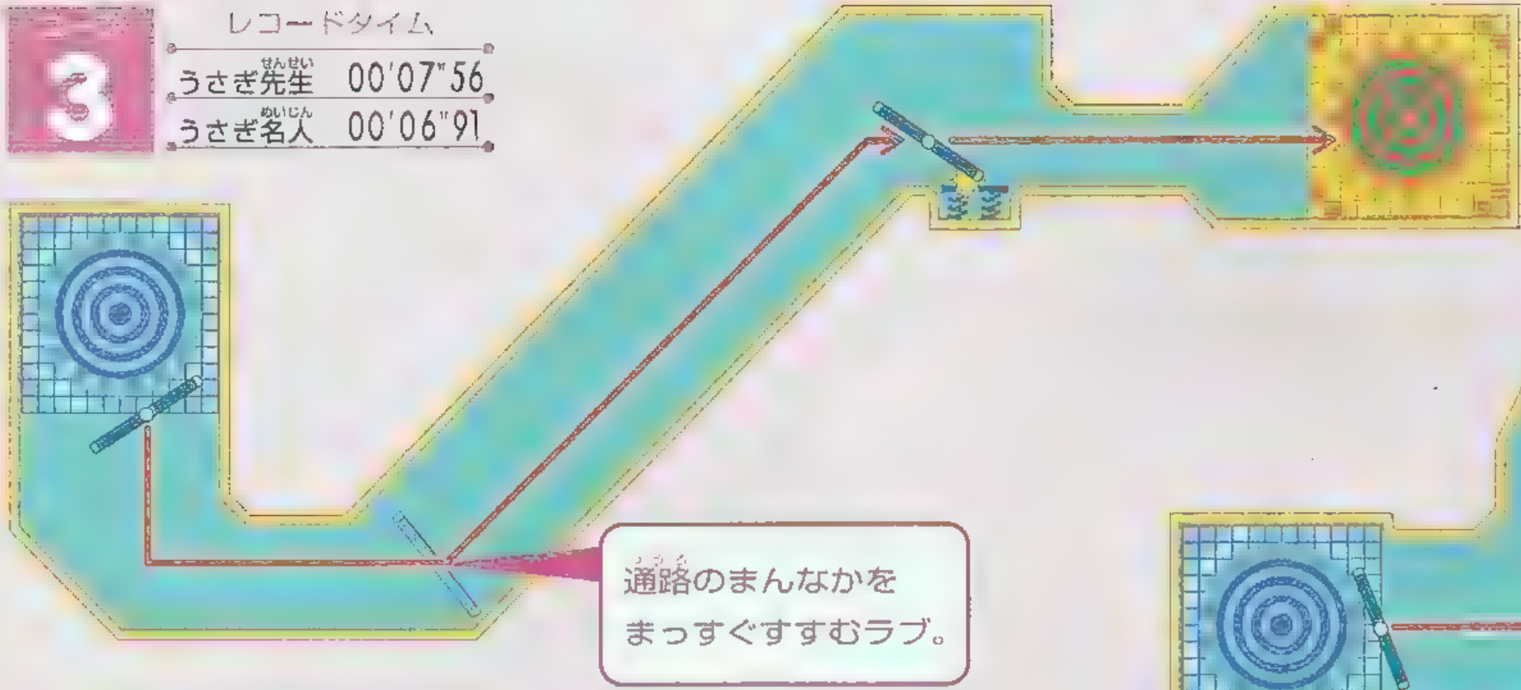




3

レコードタイム

うさぎ先生	00'07"56
うさぎ名人	00'06"91



4

レコードタイム

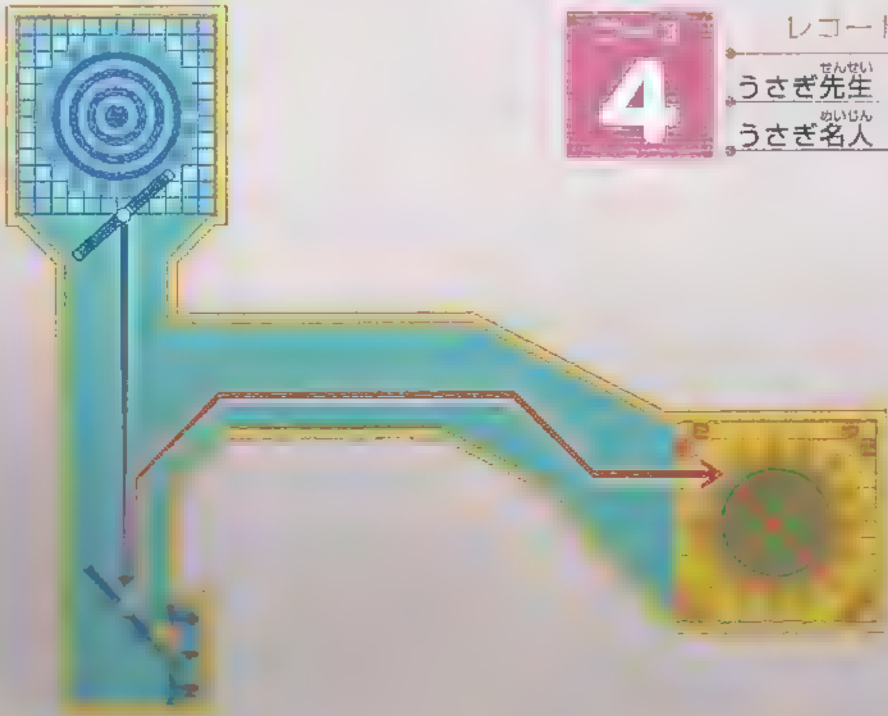
うさぎ先生	00'15"00
うさぎ名人	00'13"40



5

レコードタイム

うさぎ先生	00'10"46
うさぎ名人	00'07"61

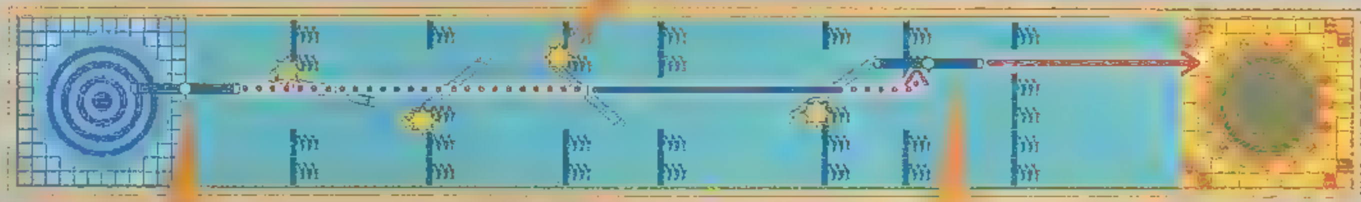


ちょうせん たいせん LV.5

コース 1

レコードタイム

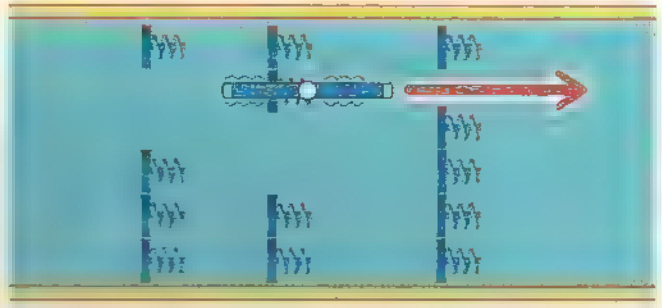
うさぎ先生	00'17"90
うさぎ名人	00'10"95



このバネにぶつかったらすぐスピードアップするゲキ！

ほんのすこし上からスタートして、そのまま右にすすむゲキ！

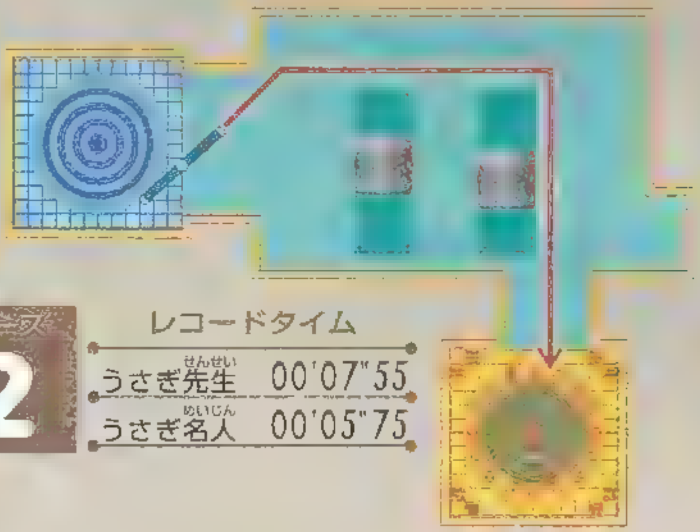
このバネに下からヘリリンをめりこませてギュギュ〜っとつきすすむゲキ！

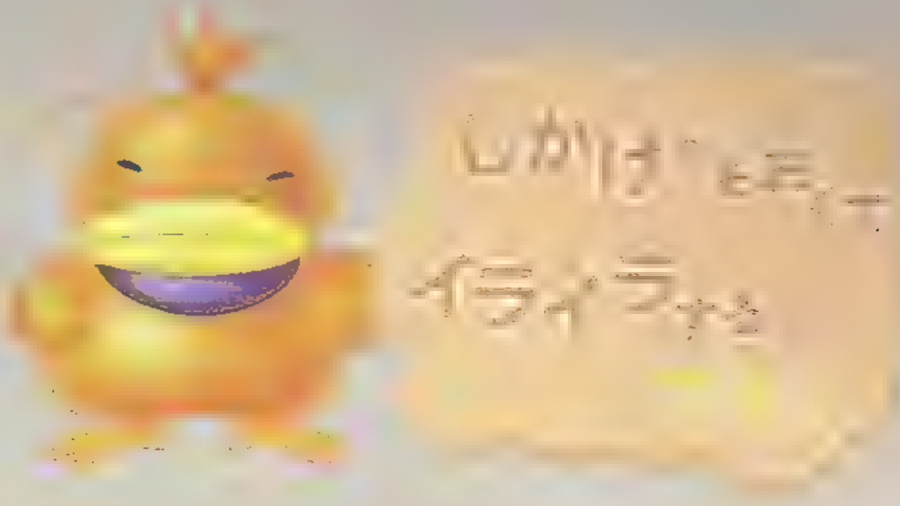


コース 2

レコードタイム

うさぎ先生	00'07"55
うさぎ名人	00'05"75





◎回転

みぎ　ひだり

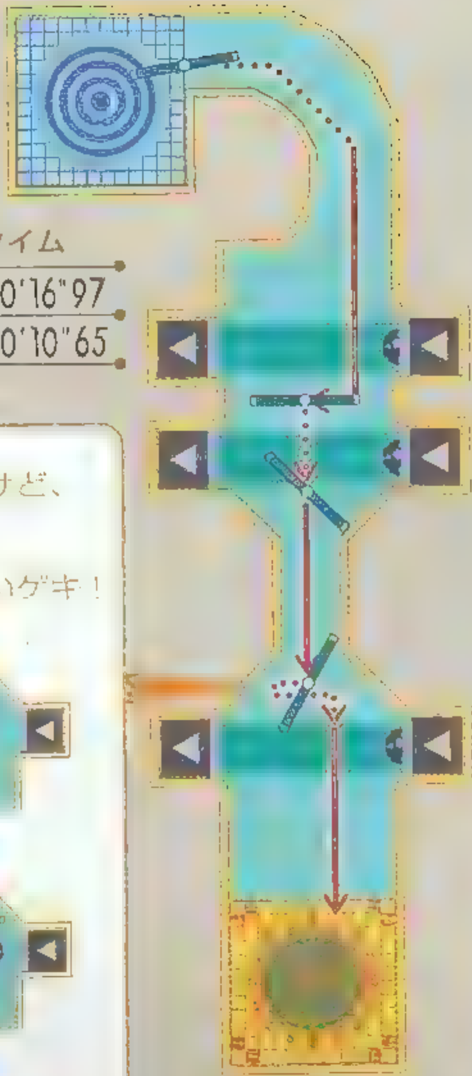
◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

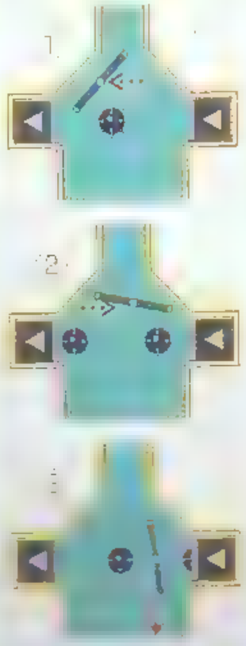
3

レコードタイム

うさぎ先生	00'16"97
うさぎ名人	00'10"65



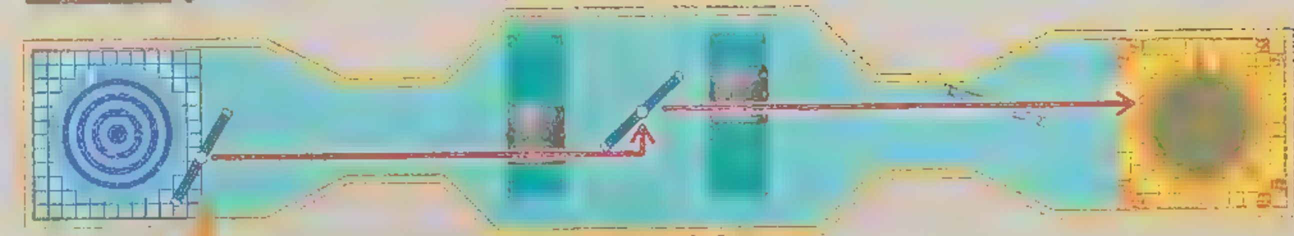
めんどうだけど、
こうすると
ぶつからないゲキ！



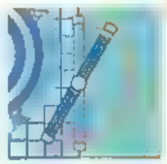
4

レコードタイム

うさぎ先生	00'13"86
うさぎ名人	00'07"50



このステージがはじまって、
ヘリリンがここまで回転したら
出発ゲキ！





1つ目の鉄球が
バネのよこまでいったら
出発ゲキ！



5

レコードタイム

うさぎ先生	00'16"99
うさぎ名人	00'10"60

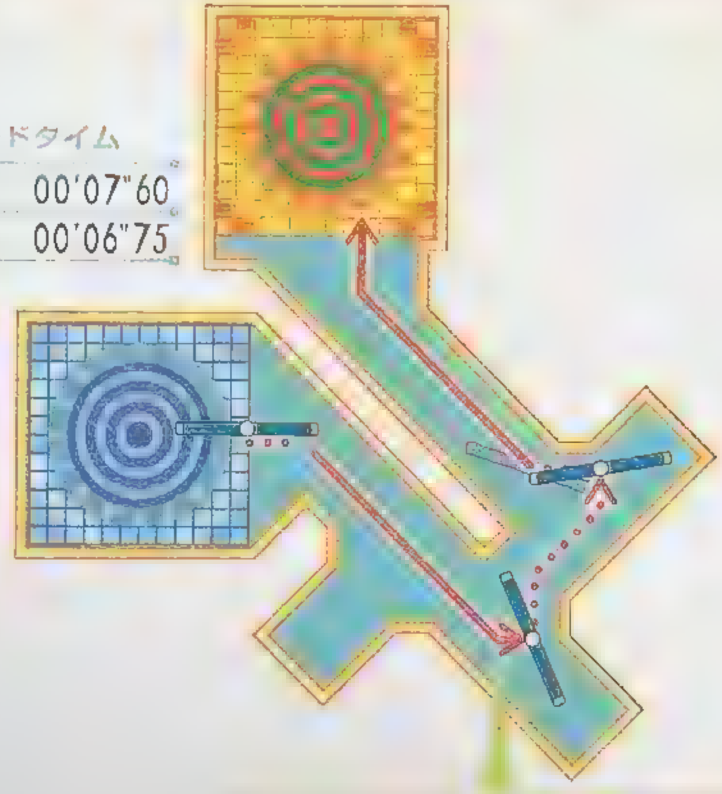
ちょうせん たいせん LV.6

ぱす

コース 1

レコードタイム

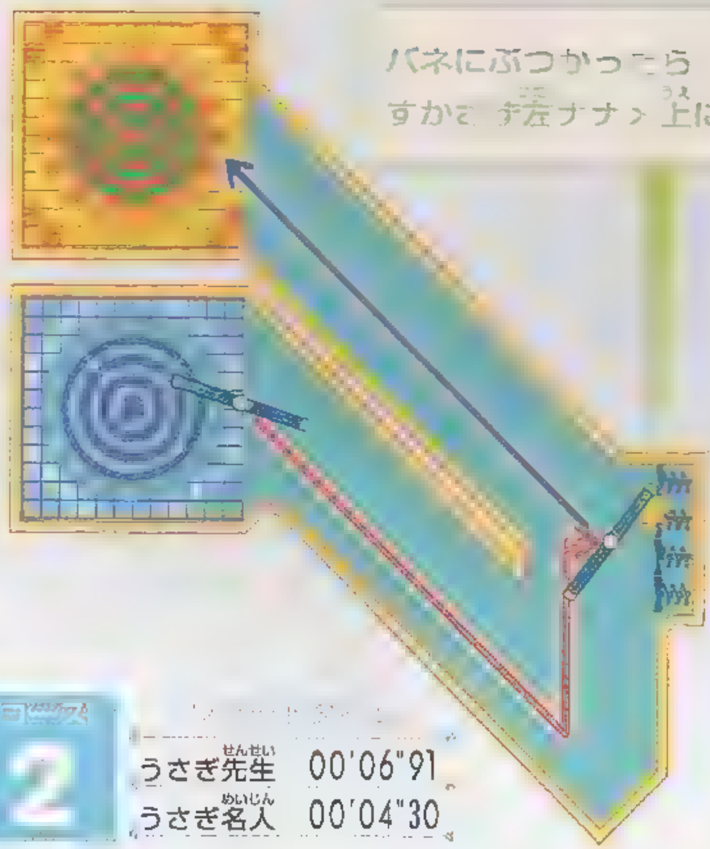
うさぎ先生（せんせい）	00'07"60
うさぎ名人（めいじん）	00'06"75



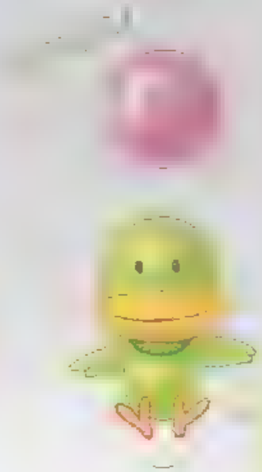
ここでちょっと右（みぎ）によっておくのがポイントフワ〜。

コース 2

うさぎ先生（せんせい）	00'06"91
うさぎ名人（めいじん）	00'04"30



バネにぶつかったらすかさず左（ひだり）ナナメ上（うえ）にすすむフワ。



◎回転（かいてん）　みぎ　ひだり

◎スピード　ふつう　はやい　もっとはやい

3

レコードタイム

うさぎ先生	00'06"81
うさぎ名人	00'05"65

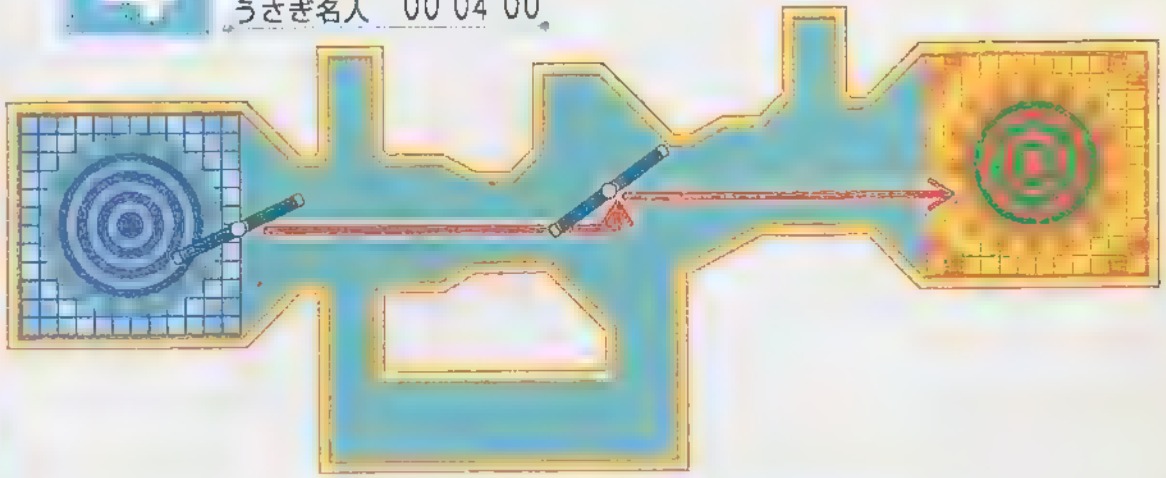


バネにぶつけないように
気をつけるフワ。

4

レコードタイム

うさぎ先生	00'06"85
うさぎ名人	00'04"00



5

うさぎ先生	[illegible]
うさぎ名人	[illegible]

ほんのすこし左にいくと
安全フワ。

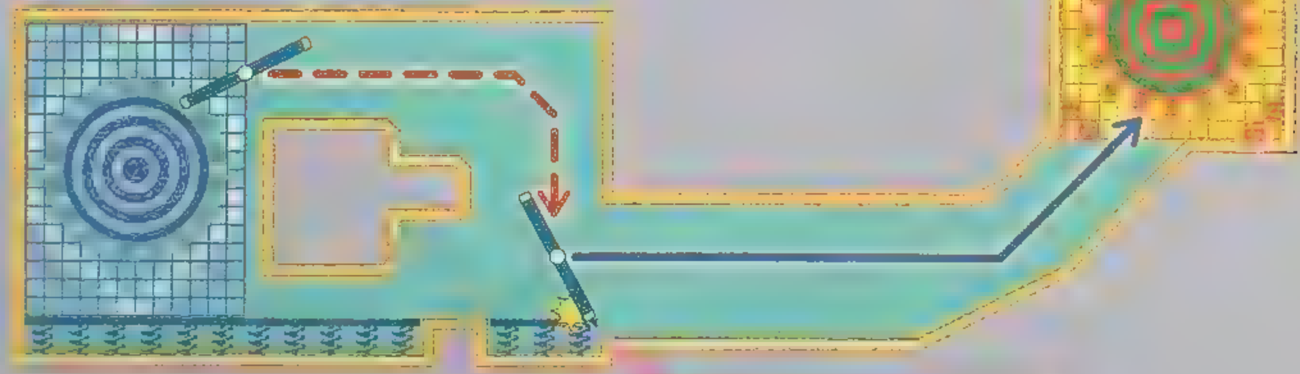


ちょうせん たいせん LV.7

コース 1

レコードタイム

うさぎ先生	00'09"20
うさぎ名人	00'06"70

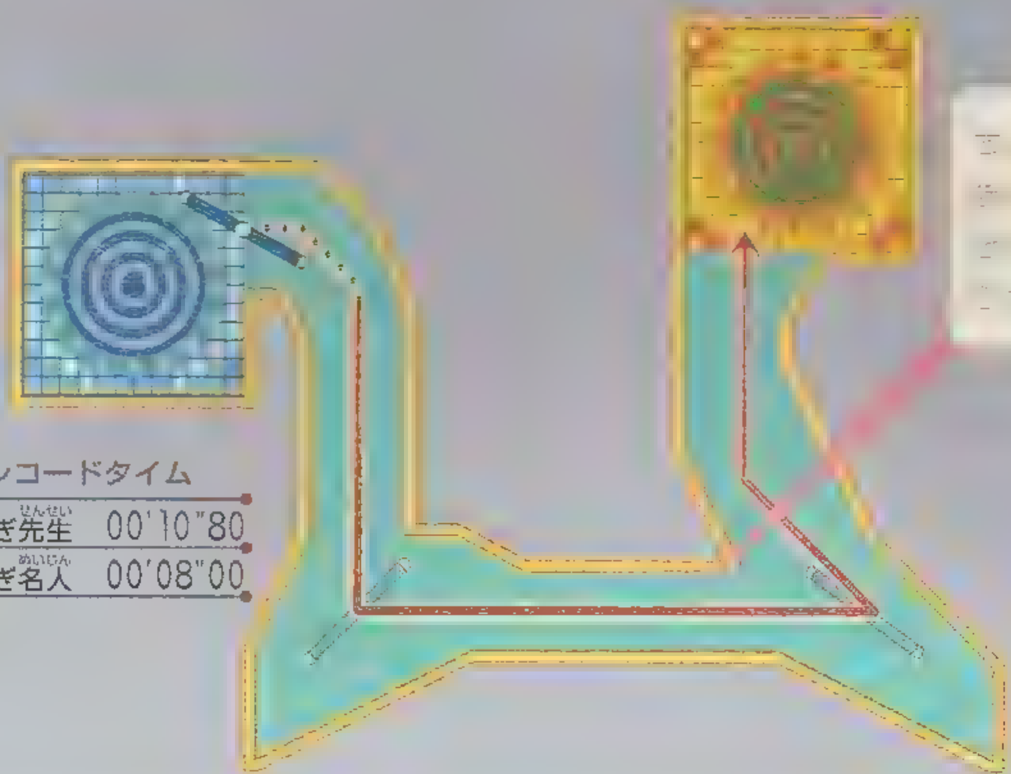


バネにぶつけた瞬間に
スピードアップするのが
早いタイムをだす
コツマリ～

コース 2

レコードタイム

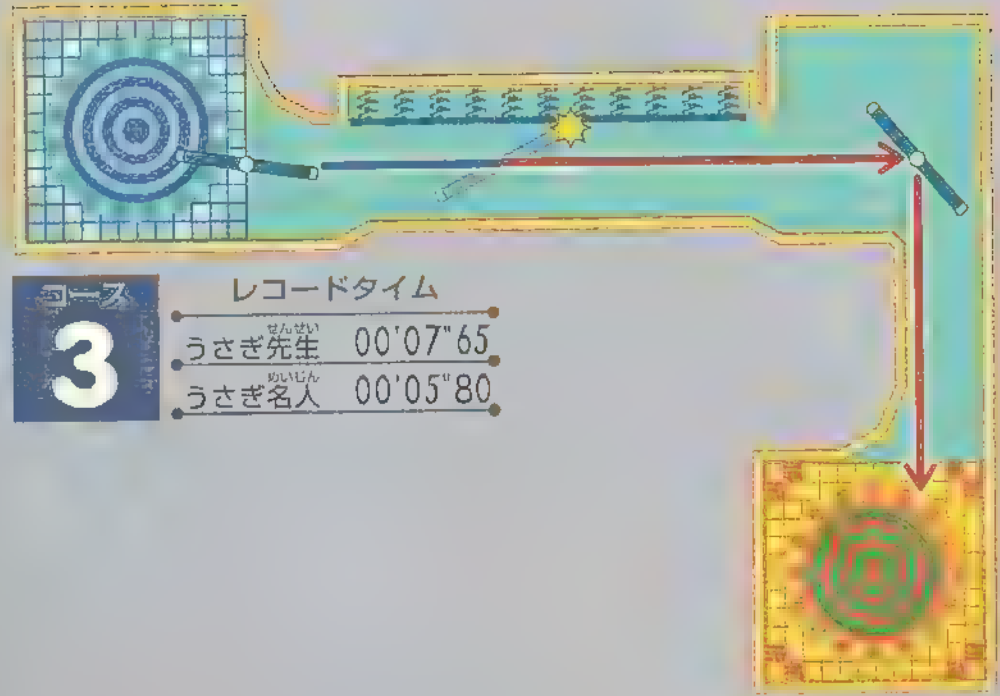
うさぎ先生	00'10"80
うさぎ名人	00'08"00



[illegible]

◎回転
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい



コース 3

レコードタイム

うさぎ先生	00'07"65
うさぎ名人	00'05"80



上にいきすぎないよう注意マリ～

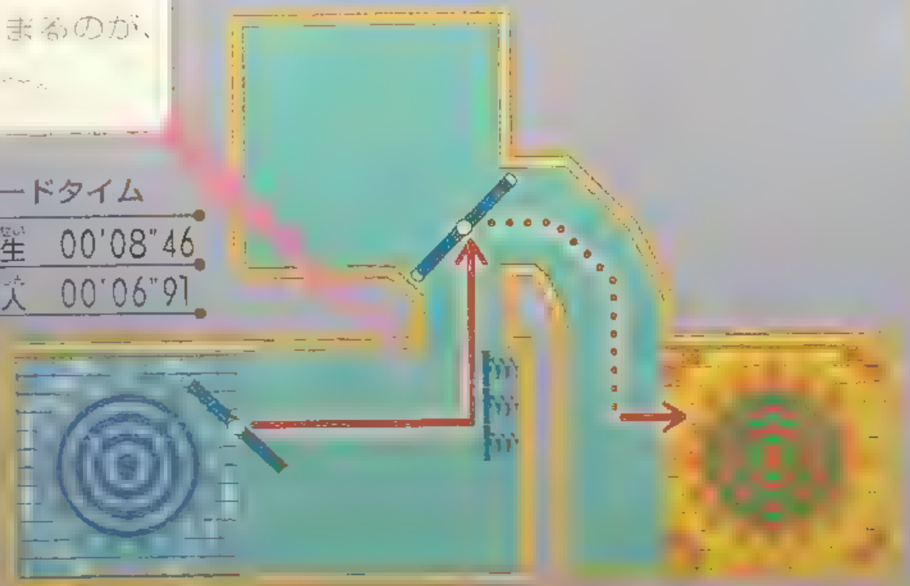


コース 4

レコードタイム

うさぎ先生	00'06"30
うさぎ名人	00'05"40

バネにふつけないようギリギリでとまるのが、ポイントマリ～



コース 5

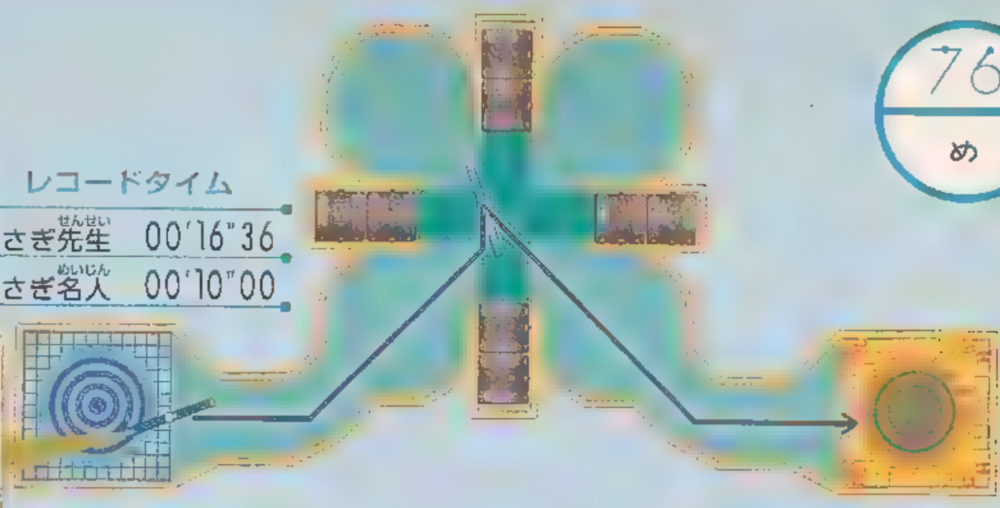
レコードタイム

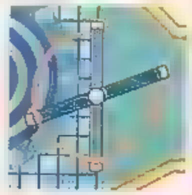
うさぎ先生	00'08"46
うさぎ名人	00'06"91

ちょうせん たいせん LV.8

コース 1

レコードタイム
うさぎ先生　00'16"36
うさぎ名人　00'10"00



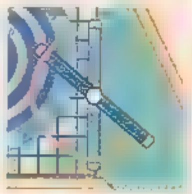


ステージがはじまって、ヘリリンがここまで回ったらスタートポコ。ひといきでクリアポコ。

コース 2

レコードタイム
うさぎ先生　00'12"56
うさぎ名人　00'09"40





このタイミングでスタートポコ。ルートどおりにすすめるポコ。

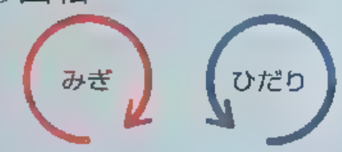


2つの鉄球のスキマに入るようにイメージするとうまくいくポコ。

ピストン
鉄球
イタ!!



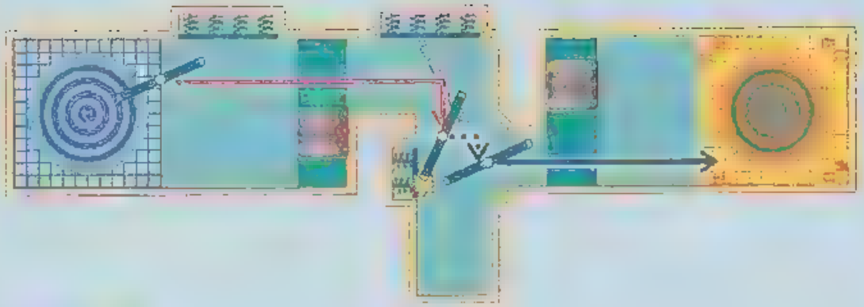
◎回転



◎スピード

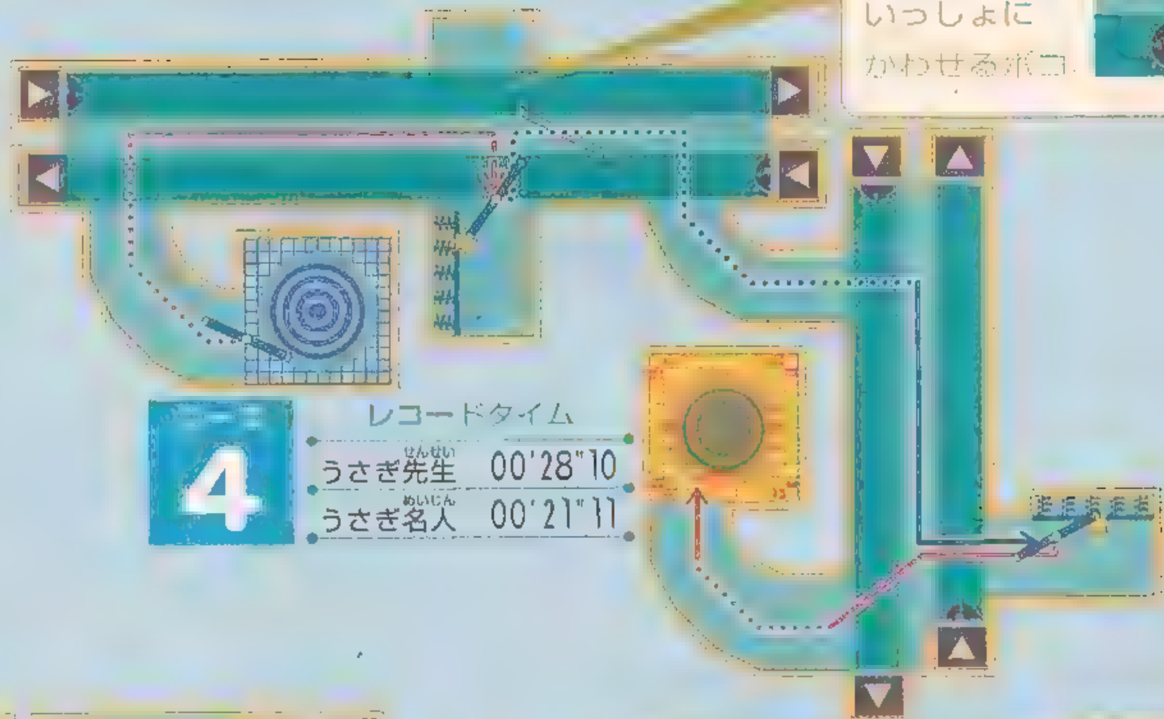


ふつう　はやい　もっとはやい



コース **3**

レコードタイム	
うさぎ先生	00'11"90
うさぎ名人	00'08"70

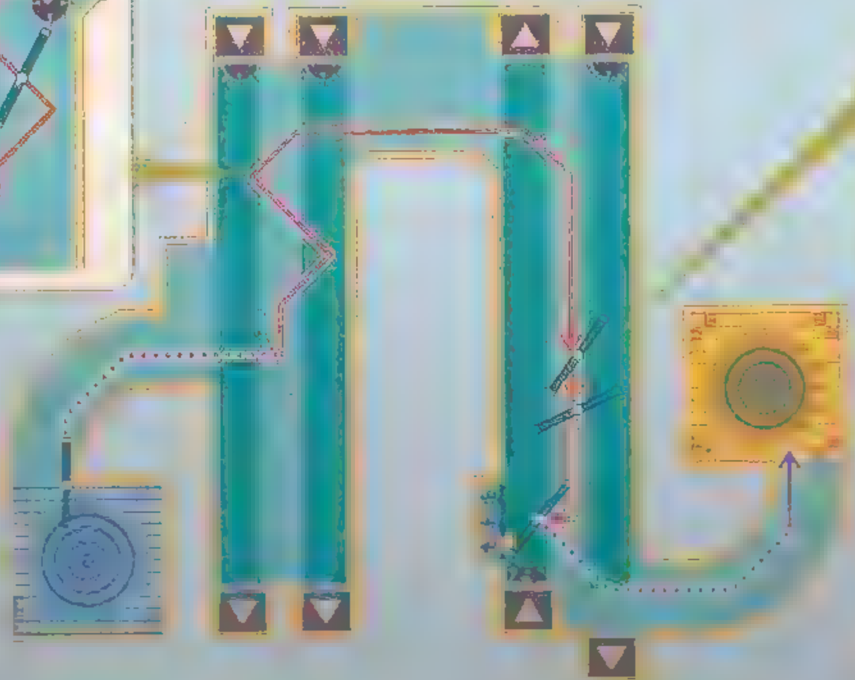


このへんで
2つの鉄球
いっしょに
かわせるポコ。

コース **4**

レコードタイム	
うさぎ先生	00'28"10
うさぎ名人	00'21"11

大きく左右にうごくポコ。
よけやすいポコ。



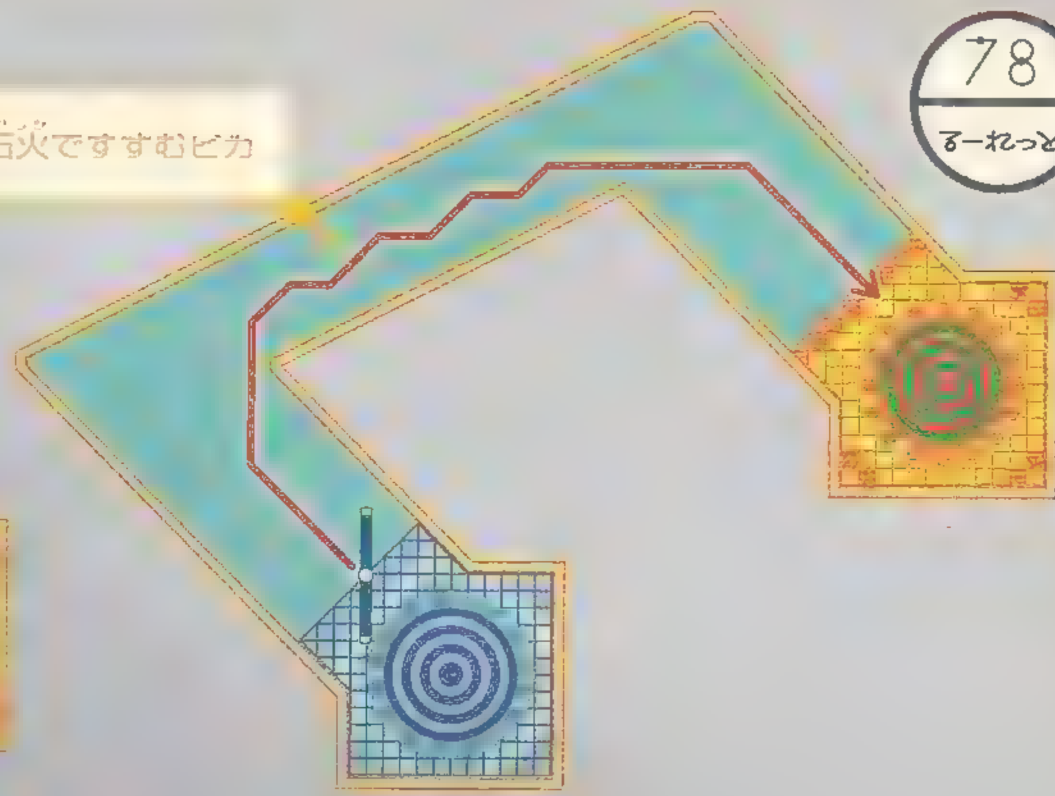
ぶつかりそうになったら
ピタっととまるポコ。

すぐにまた下にさがると、
左の鉄球を
うまくやりすごせるポコ。

コース **5**

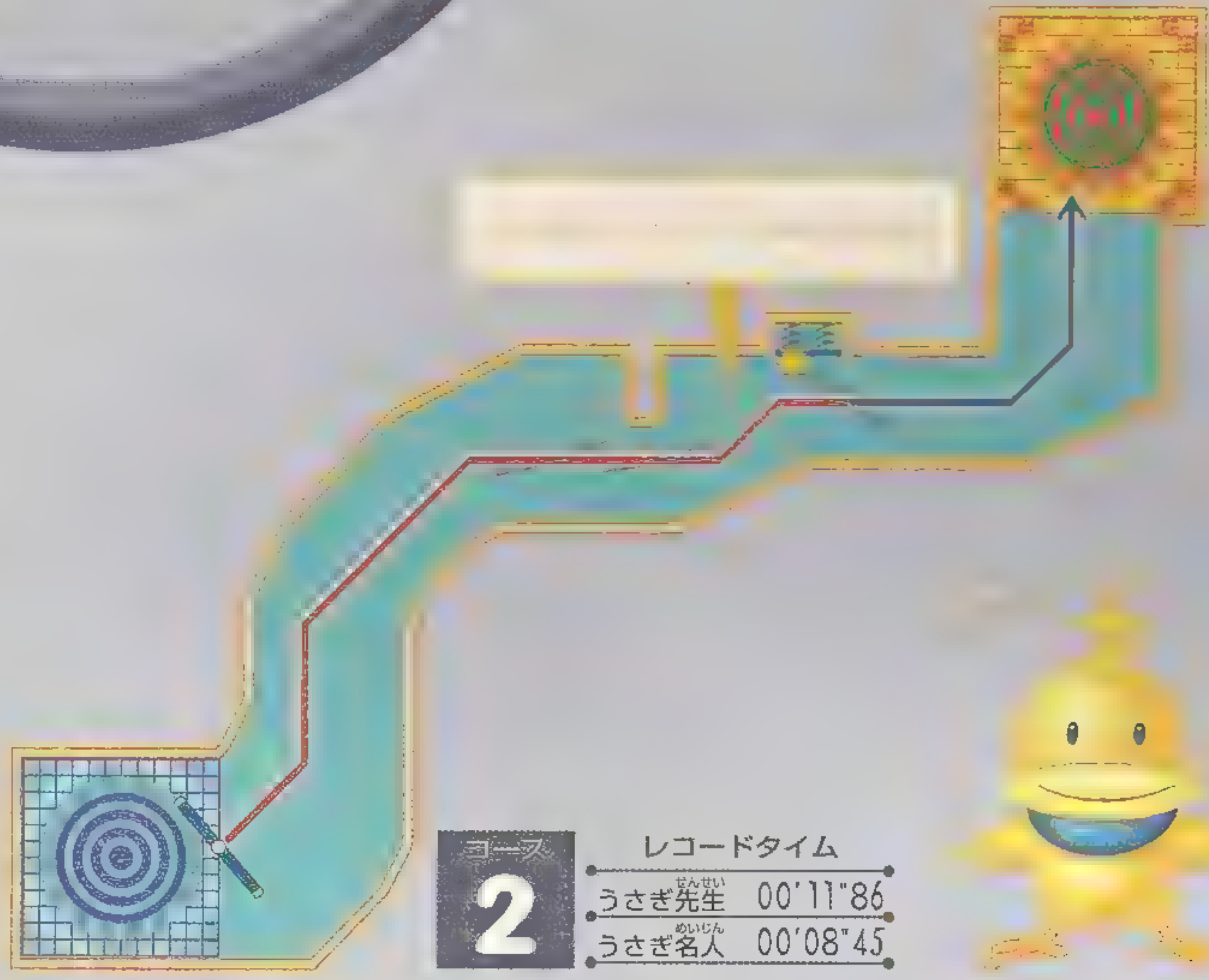
レコードタイム	
うさぎ先生	00'20"46
うさぎ名人	00'17"16

ちょうせん たいせん Lv.9



コース 1

レコードタイム	
うさぎ先生	00'07"91
うさぎ名人	00'05"60



コース 2

レコードタイム	
うさぎ先生	00'11"86
うさぎ名人	00'08"45

◎回転
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっと はやい

コース 3



レコードタイム	
うさぎ先生	00'11"50
うさぎ名人	00'07"80

コース 4



レコードタイム	
うさぎ先生	00'09"85
うさぎ名人	00'07"36

コース 5



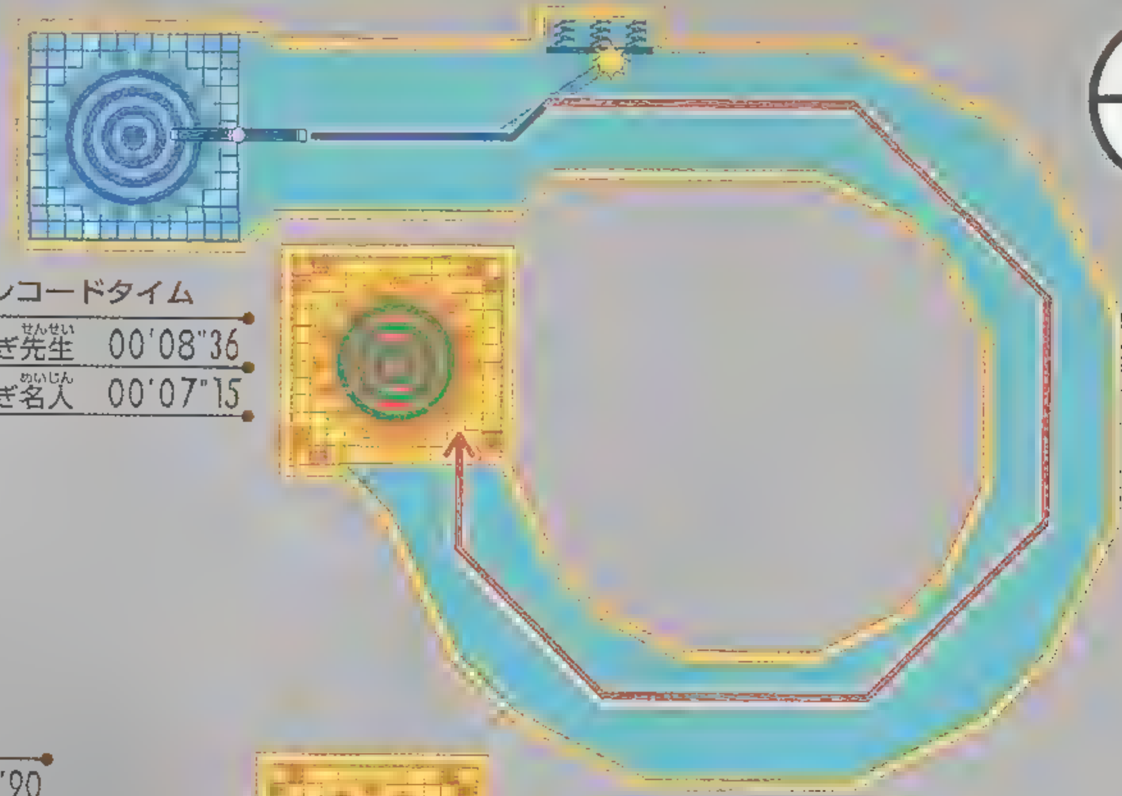
レコードタイム	
うさぎ先生	00'16"05
うさぎ名人	00'11"76

ちょうせん たいせん Lv.10

80 どく

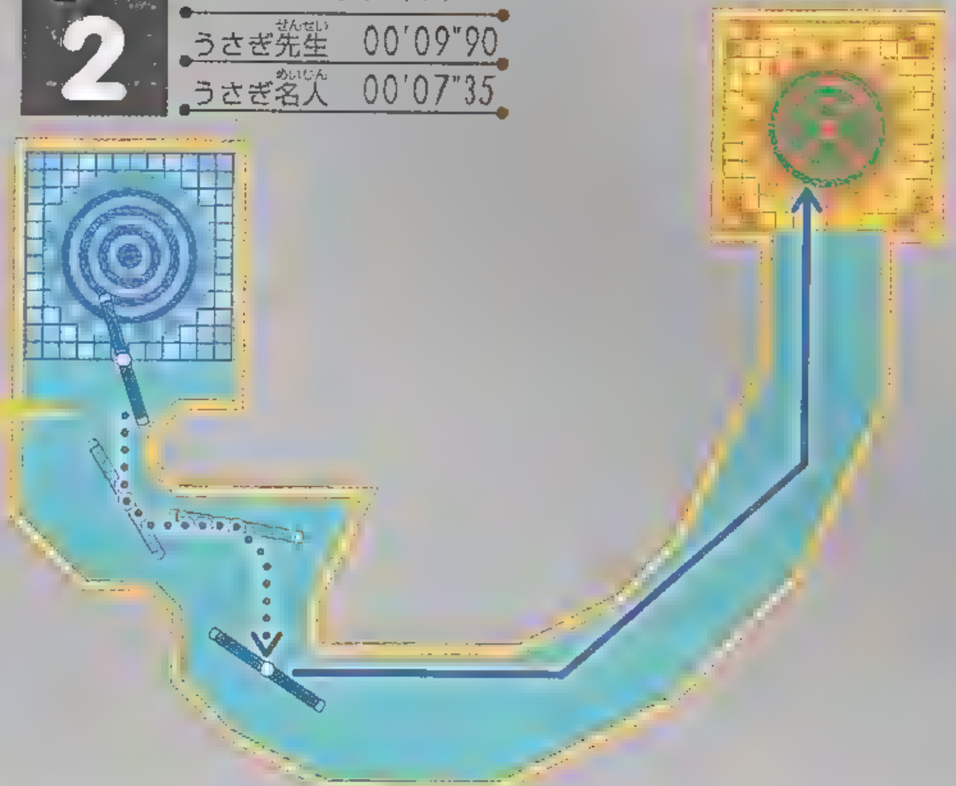
コース 1

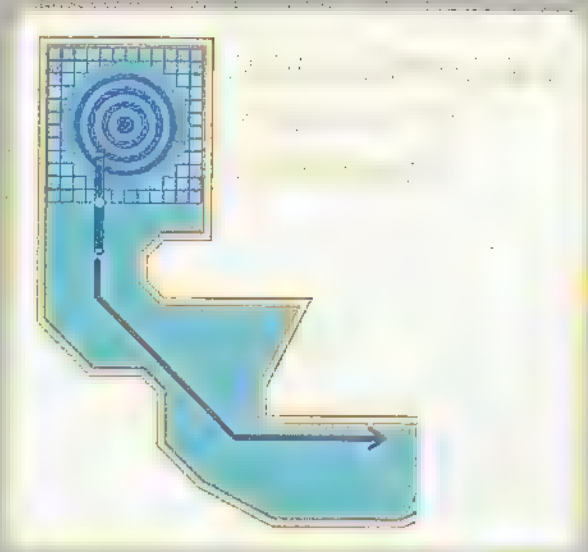
レコードタイム	
うさぎ先生	00'08"36
うさぎ名人	00'07"15



コース 2

レコードタイム	
うさぎ先生	00'09"90
うさぎ名人	00'07"35





◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっと はやい



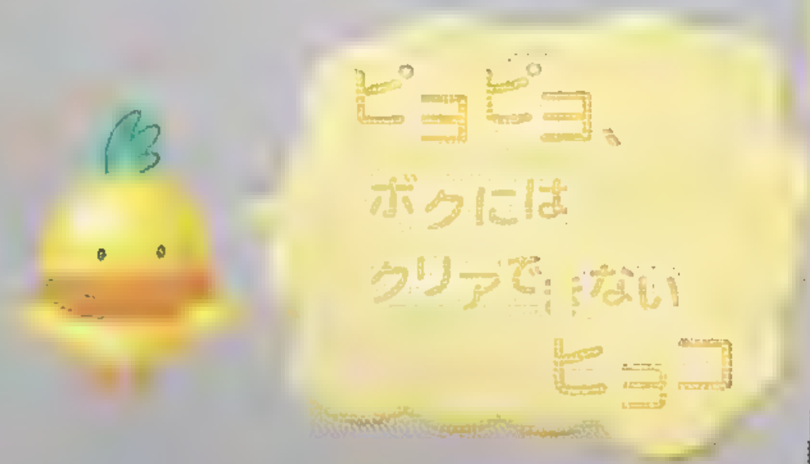
コース 3

レコードタイム	
うさぎ先生（せんせい）	00'07"50
うさぎ名人（めいじん）	00'04"40



コース 4

レコードタイム	
うさぎ先生（せんせい）	00'12"46
うさぎ名人（めいじん）	00'10"50



コース 5

レコードタイム	
うさぎ先生（せんせい）	00'10"35
うさぎ名人（めいじん）	00'07"95



称号をもらおう

人のレコードタイムをこえた



トレーニングとさいごの国、
LV11のタイムは
称号の獲得に影響しません。



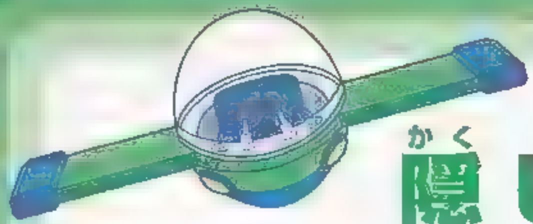
うさぎ大名人の
記録が知りたい人はこの本の
カバーをはずしてみましょう。



もらった称号は
ファイルネームのあとに
こんなふうにつきます。

ひみつのコース発見！

隠しステージ攻略



隠しステージのだしかた

「ぼうけん」モードで、トレーニングステージをのぞいた、草原～おばけ城までの30ステージをすべてノーミスクリアすると、さいごの国という隠しワールドが出現します。

また、「ちょうせん」モードのLV1～LV10までの50ステージをすべてノーミスクリアできれば隠しレベルのLV11が追加されます。

これら隠しステージはここまで腕をあげたヘリリン乗りへの挑戦状。どれも難しいコースです。



おばけ城のつぎに、あらたにさいごの国が出現！

しかも、うさぎ先生、うさぎ名人、うさぎ大名人ら、ライバルのレコードタイムもありません。

ただひたすら自分の記録をちぢめるためだけに挑戦するステージです。

だけど、これらをすべてノーミスクリアしてこそ、真のエースヘリリン乗りといえるでしょう。

さらなる高みをめざしてがんばりましょう！


とっても難しいLV11。
ざんねんながらこのレベルを
「たいせん」モードで
選ぶことはできません。

さいごの国①

ひたすら長く、そしてハードをかいふくできるチェックポイントがまったくないコース、それがさいごの国です。気のゆるみが最大の敵、自分の集中力との勝負です。



◎回転



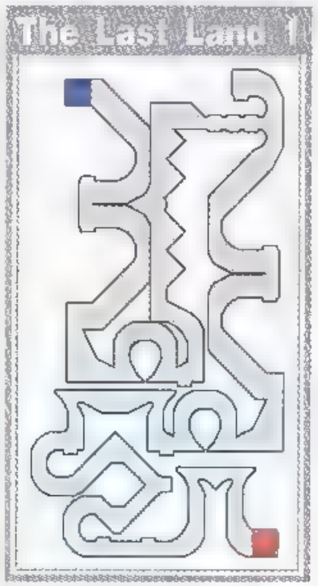
◎スピード



さいごの国①

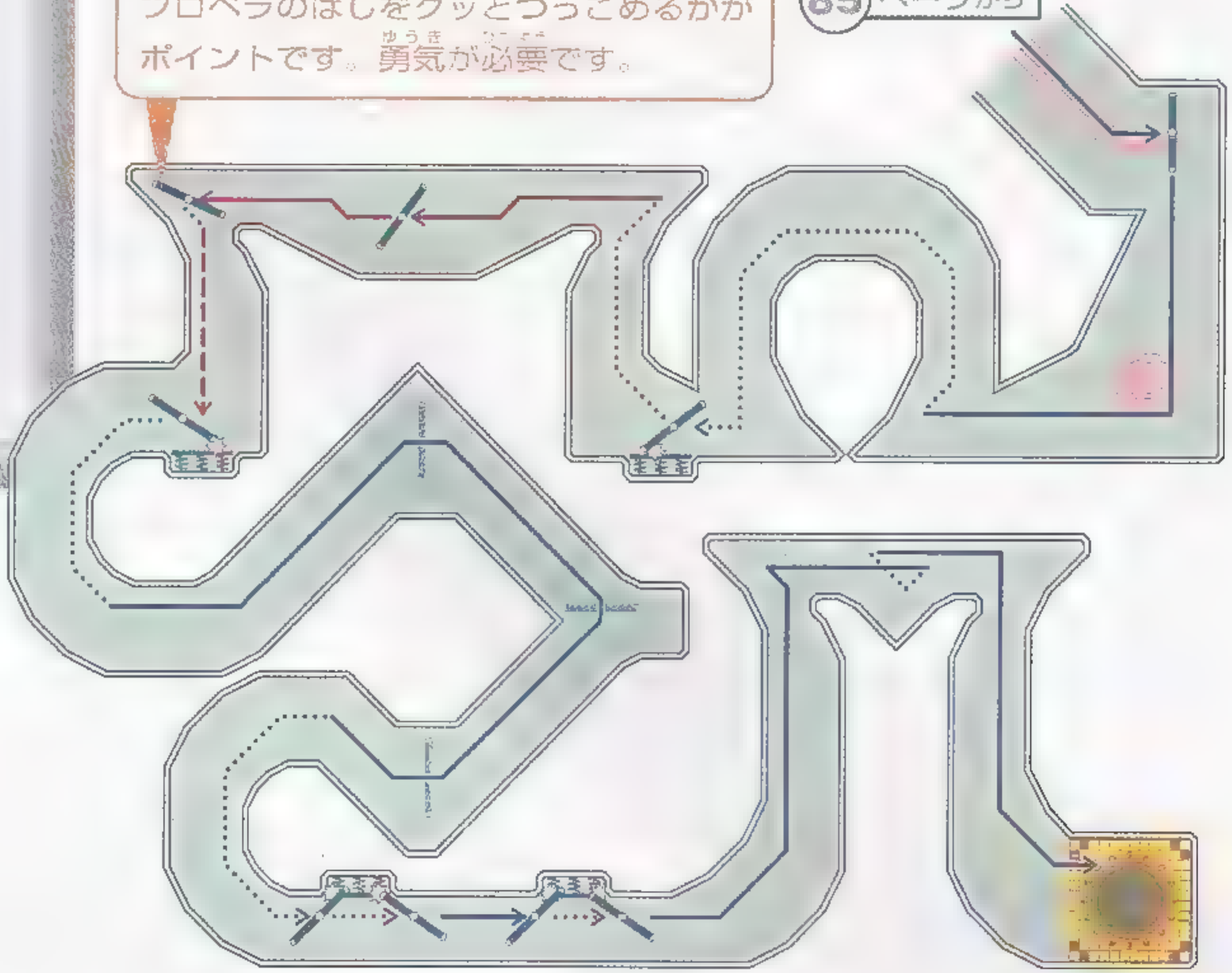
◎回転
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい

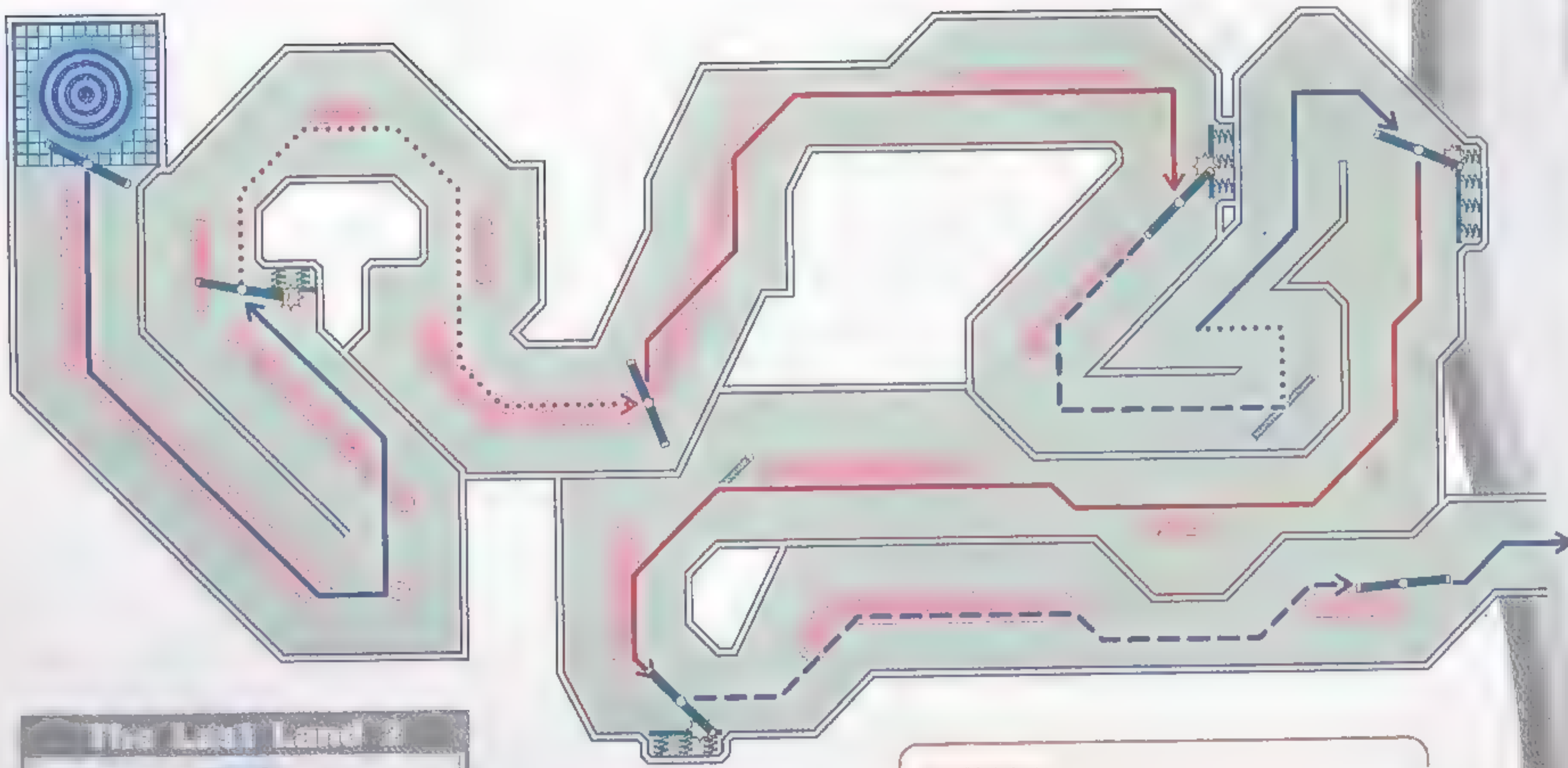


さいごの国1のいちばんの難所です。
通路の角のとがったところに
スピードをだしたまま
プロペラのはしをグッとつっこめるかが
ポイントです。勇気が必要です。

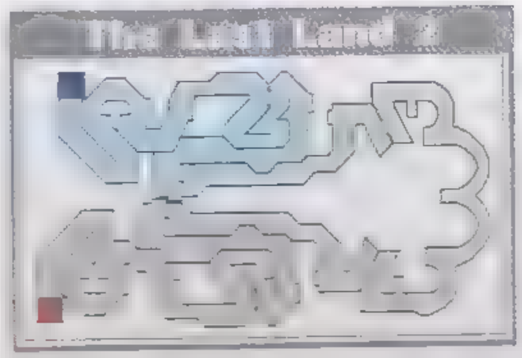
85ページから



さいごの国(くに)②



88 ページへ



安全地帯(あんぜんちたい)はたくさんあるので、
なれないうちはムリせずにすすんで
とにかくコースをおぼえましょう。

◎回転(かいてん)
みぎ　ひだり

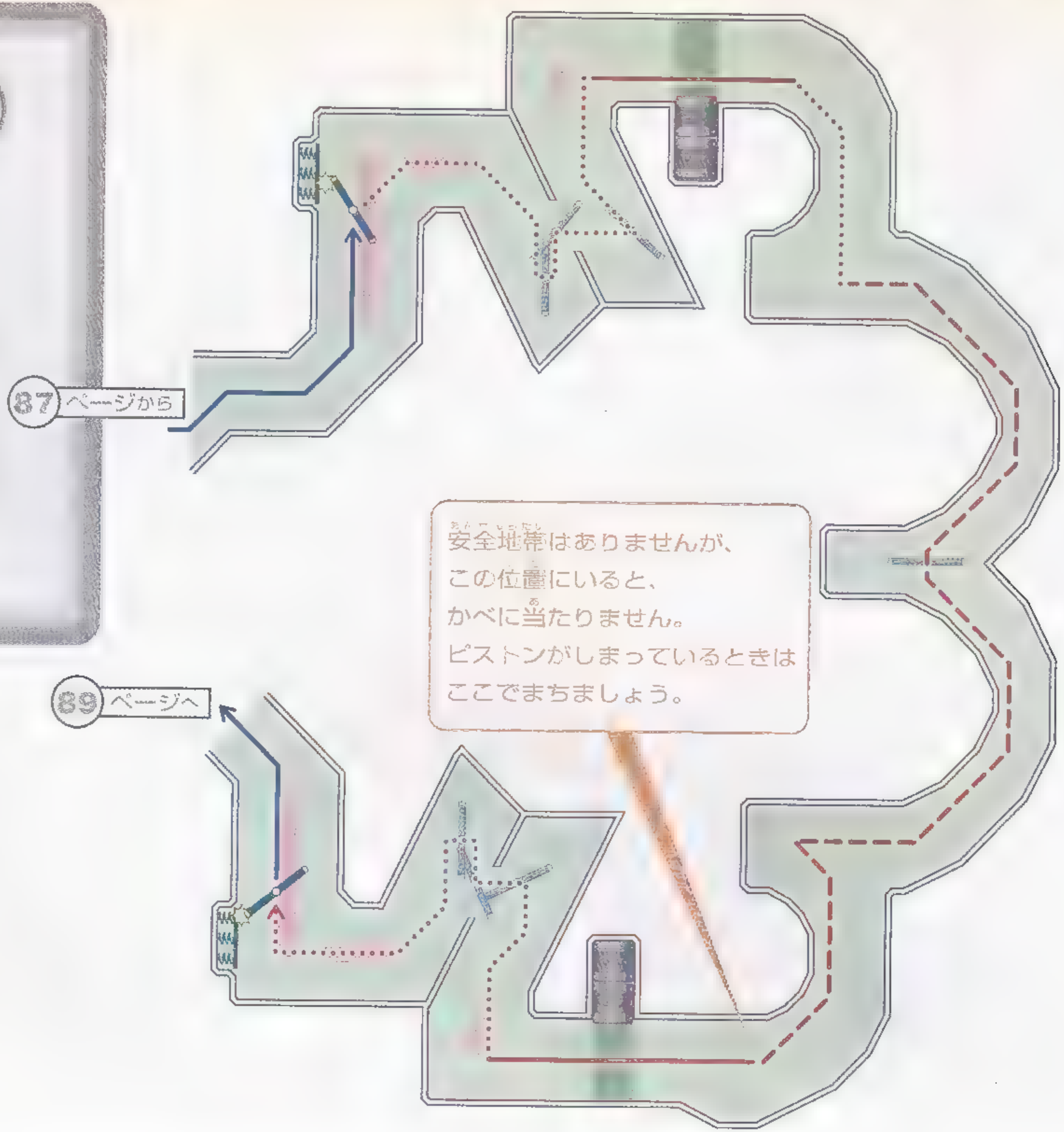
◎スピード
ふつう

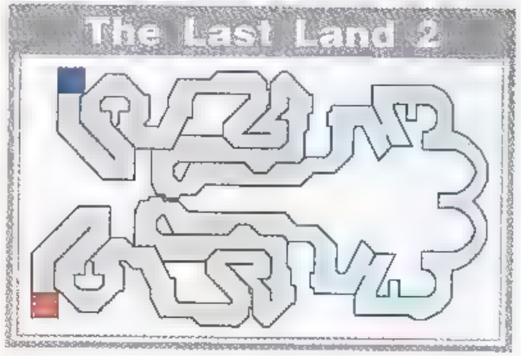
87
おきゃく

さいごの国（くに）②

◎回転（かいてん）
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい





さいごの国（くに）②

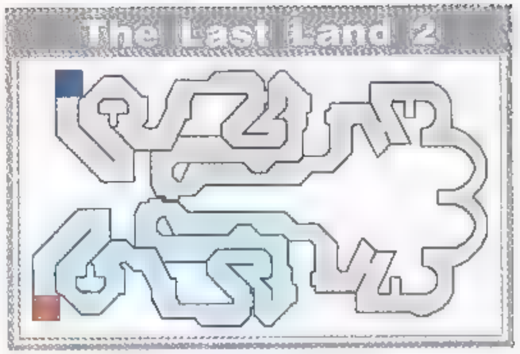
◎回転（かいてん）

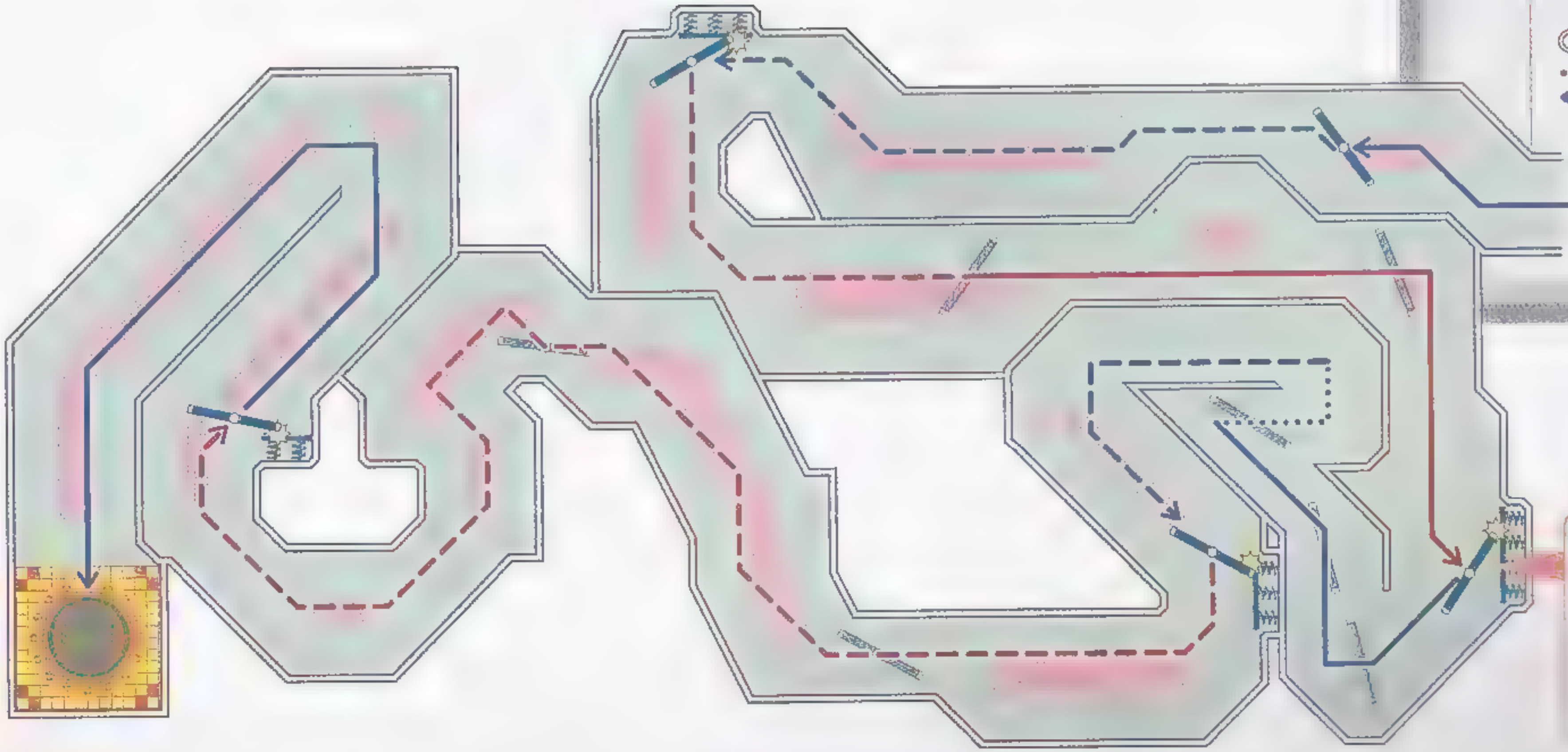
みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

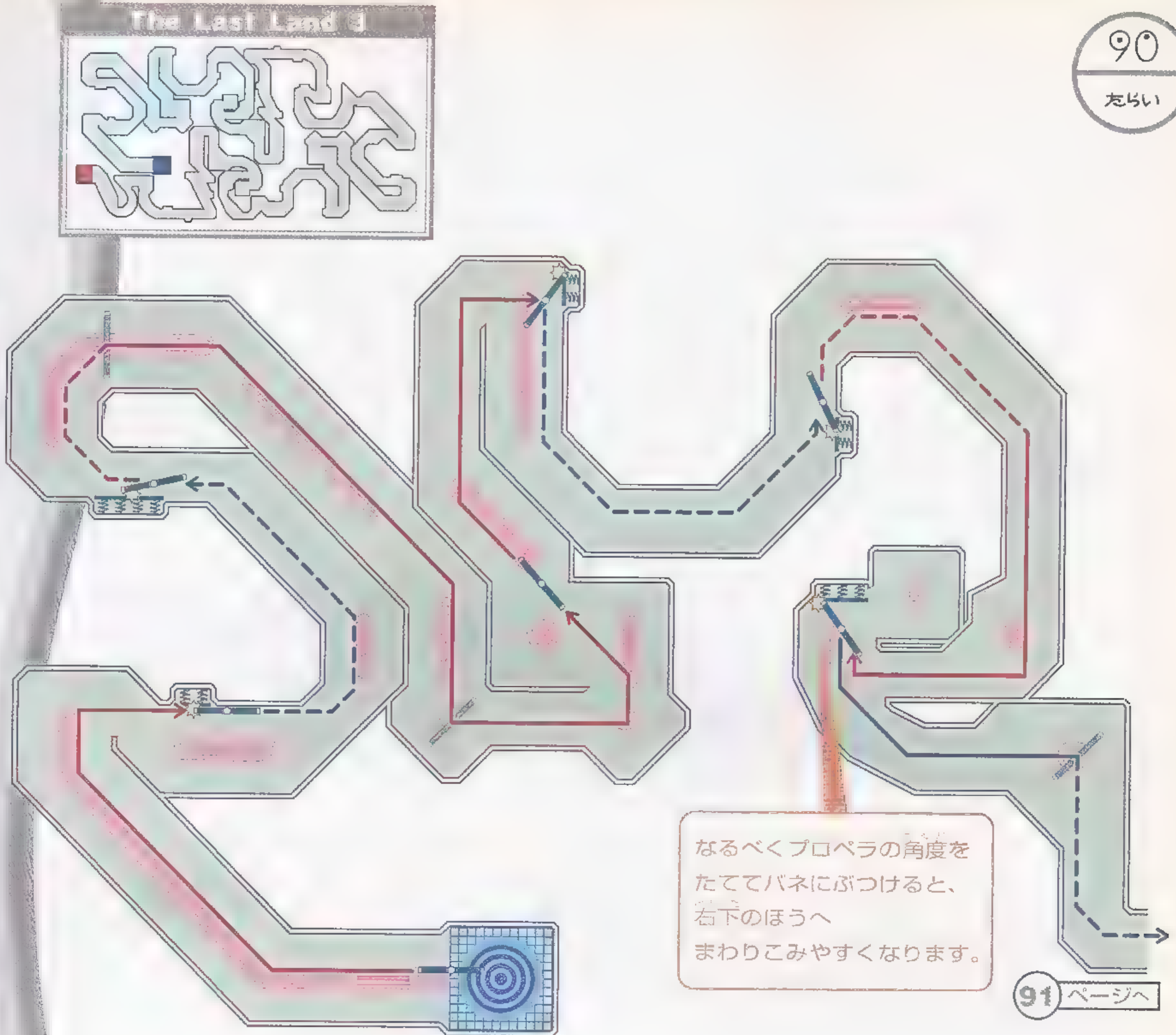
88ページから





バネにぶつけたはずみを利用して
プロペラをたてにしたまま
左側の通路に
すばやく移動しましょう。

さいごの国（くに）③



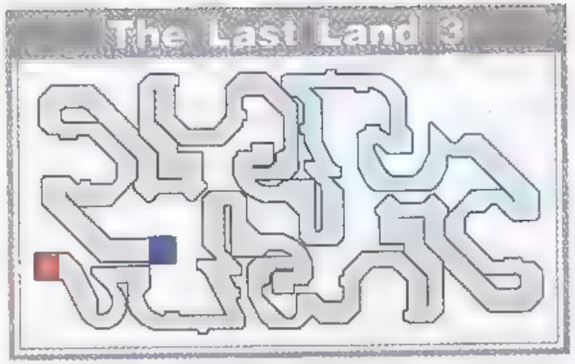
◎回転（かいてん）
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい

なるべくプロペラの角度を
たててバネにぶつけると、
右下のほうへ
まわりこみやすくなります。

91ページへ

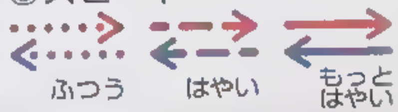
さいごの国③

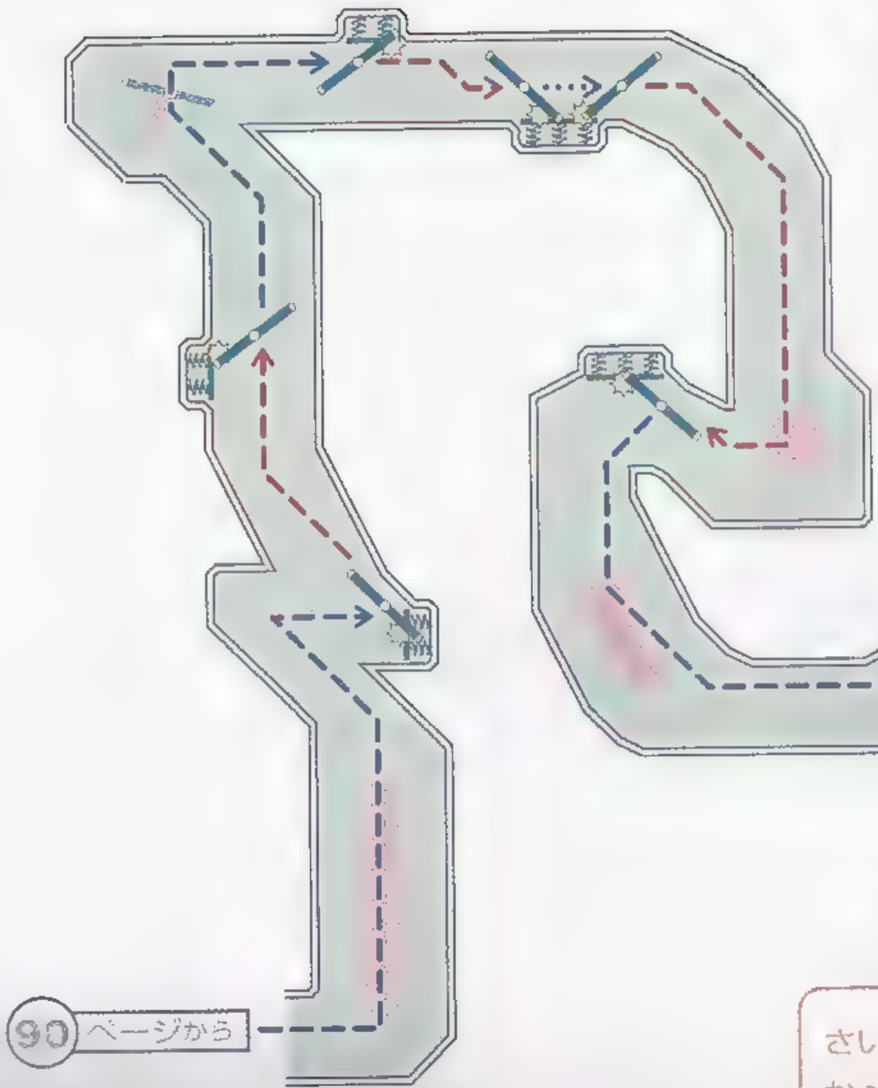


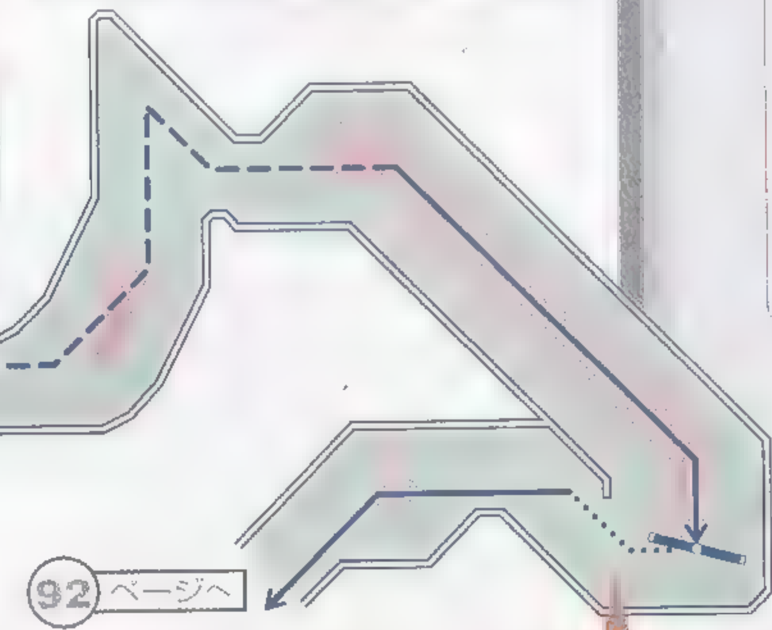
◎回転（かいてん）



◎スピード







さいごの国3のいちばんの難所です。
かべのむこうに
そっとプロペラの端をさしいれたら、
つぎの瞬間、一気にぬけましょう。



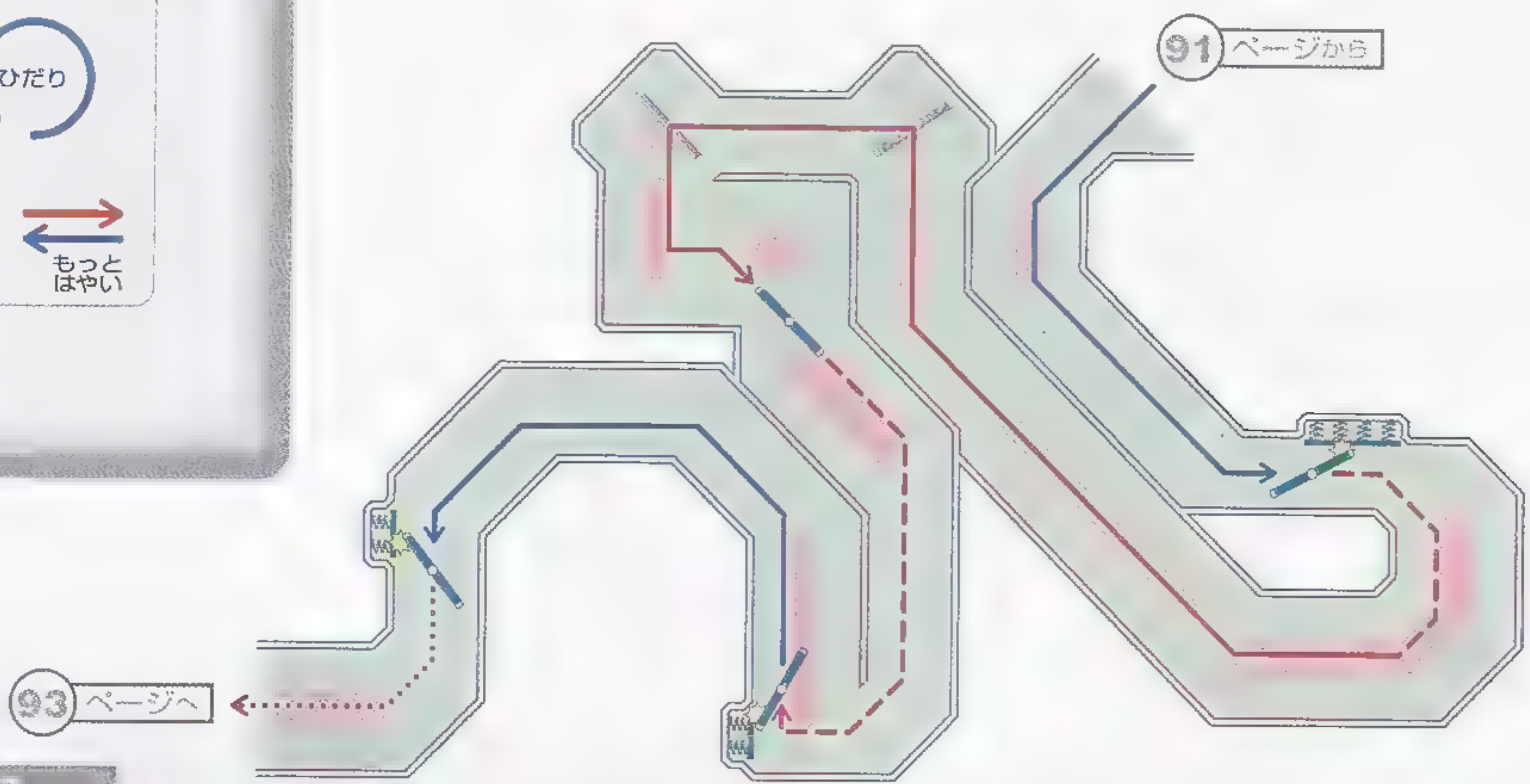
さいごの国(くに)3

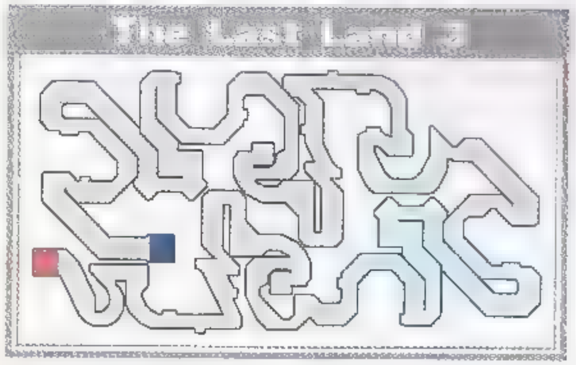
◎回転(かいてん)

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい





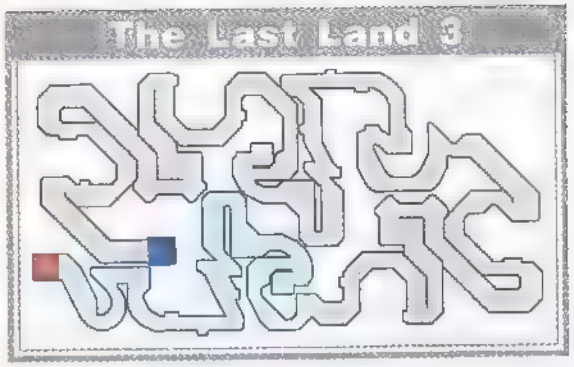
さいごの国（くに）③

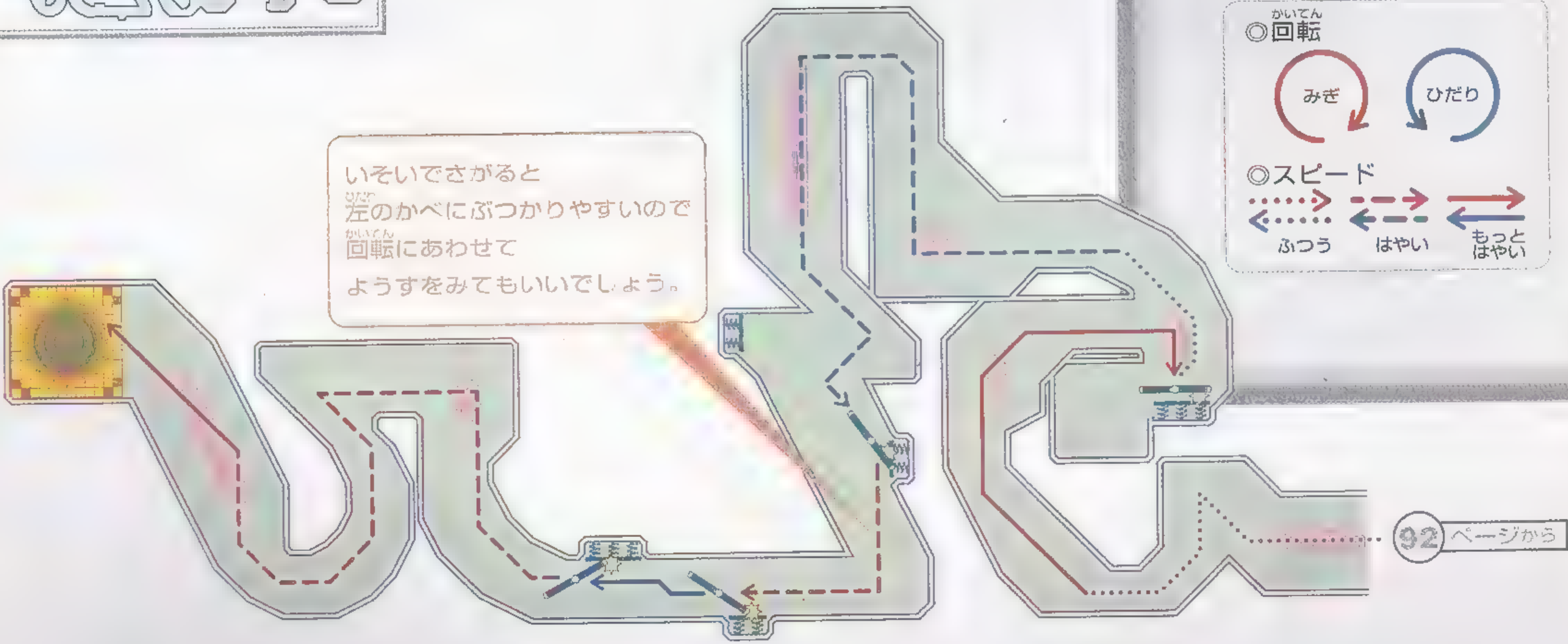
◎回転（かいてん）

みぎ　ひだり

◎スピード

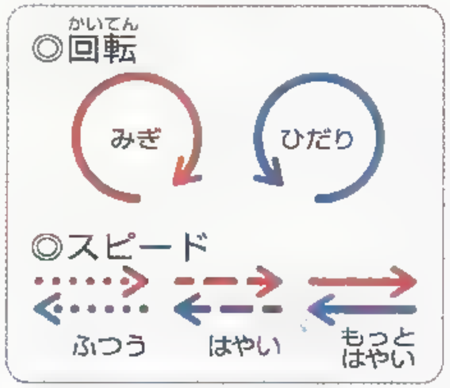
ふつう　はやい　もっと はやい



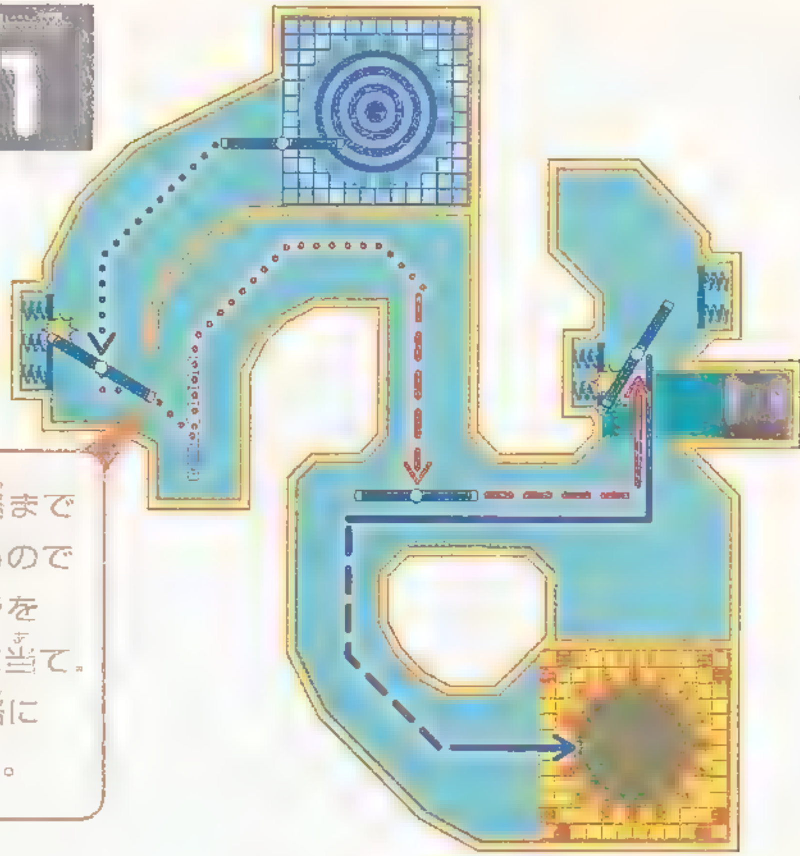


いそいでさがると
左（ひだり）のかべにぶつかりやすいので
回転（かいてん）にあわせて
ようすをみてもいいでしょう。

ちょうせん LV.11



1



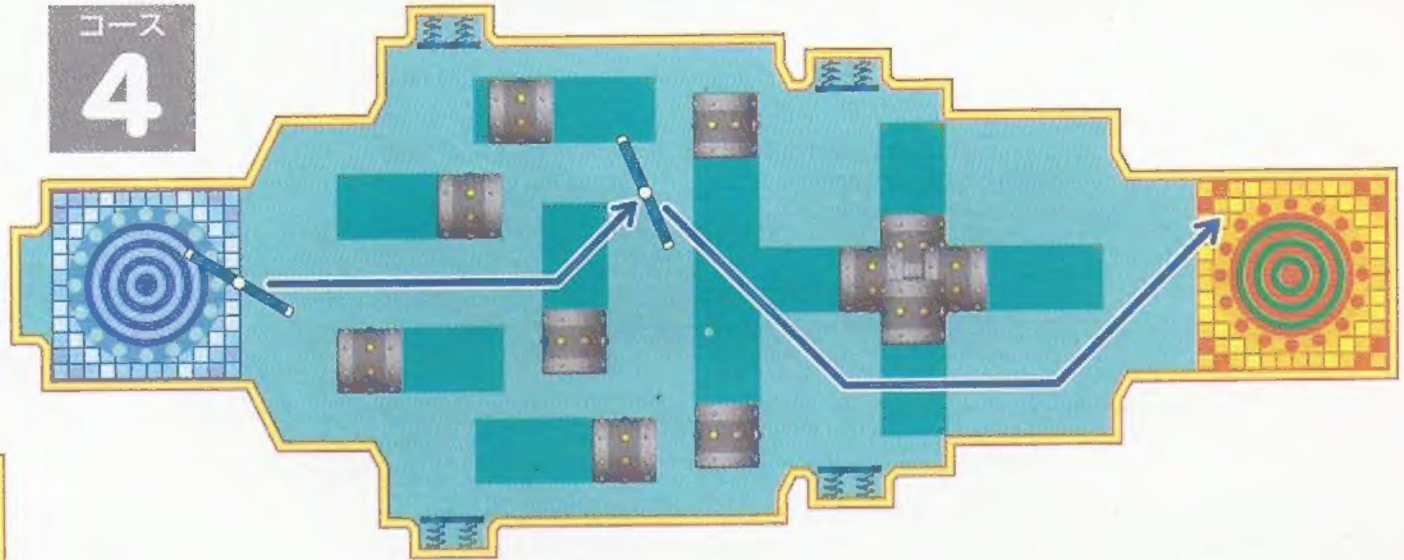
バネから右の通路まですこし距離があるのでなるべくプロペラをよこにしてバネに当て、すばやく右の通路に入りこみましょう。

2

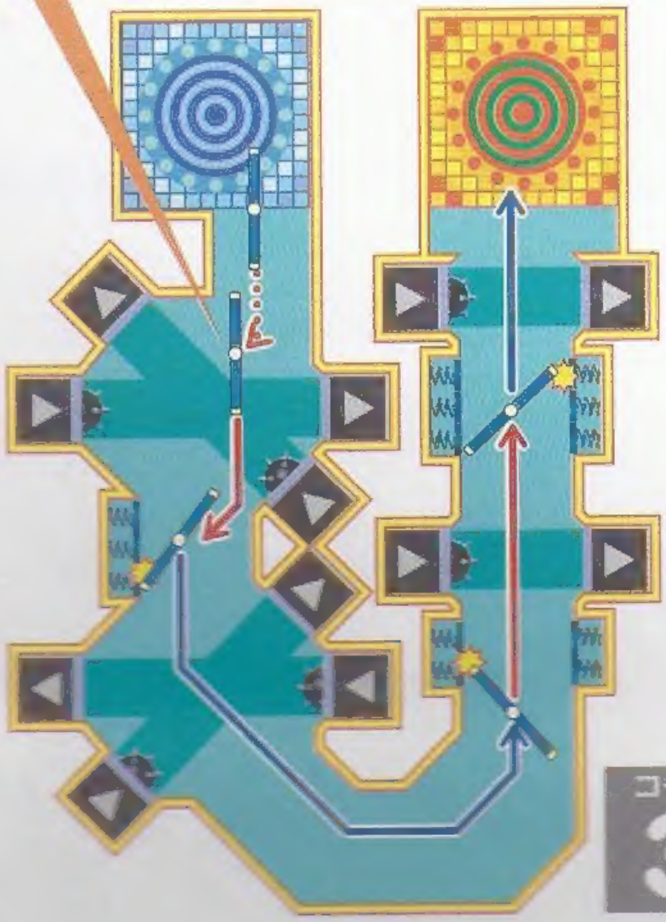
だんだんとつぎのバネまでの間隔がせまくなっていきます。
キチンとプロペラをバネに当てながらすすみましょう。



コース
4

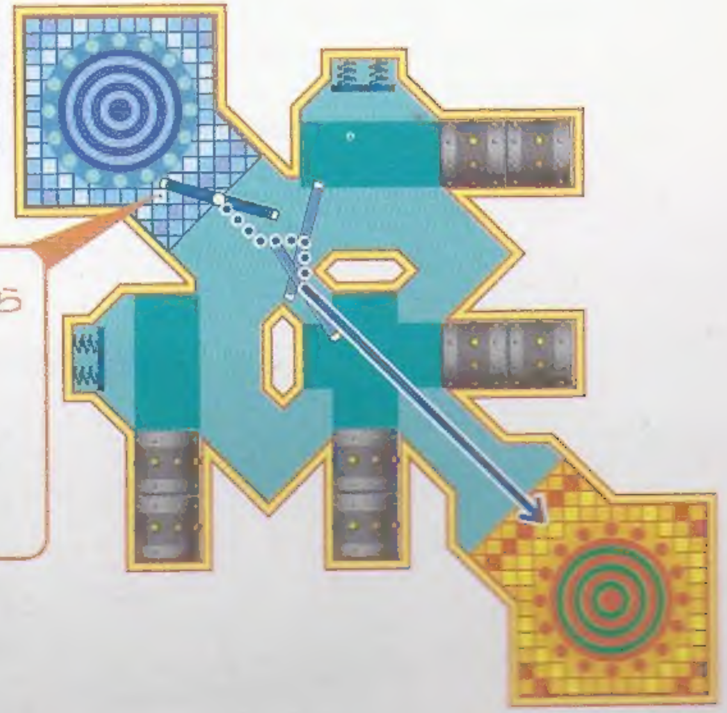


このあたりで鉄球のようすを
うかがいながら、
真下にスキマができたタイミングで、
すばやくとおりぬけましょう。



コース
3

コース
5



このステージがはじまったら
すぐにスタートすると、
ピストンに
ぶつからないタイミングで
すすむことができます。

くるくるくるりん™ まるまる☆まにある

2001年5月9日　初版発行

この本を作ったひとたち

書いたひと……………………関谷　窓（ファミ通書籍編集部）
デザインしたひと…………内田泰寛（ファミ通書籍編集部）

攻略お手伝い　……………大谷芳弘（ファミ通書籍編集部）
デザインお手伝い…………早房君枝（ファミ通書籍編集部）

背景カット描いたひと……明智　渚

印　刷　……………………図書印刷株式会社
協　力　……………………任天堂株式会社



発行人　浜村弘一
編集人　野田　稔
編集長　坂本武郎
副編集長　鈴木弘明
デスク　宮沢晶美
業務部　高橋敦子

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
電話：03-5433-7850（営業局）

■本書の内容につきましてのご質問は、メールアドレスsupport@ml.enterbrain.co.jpで受け付けています。また、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの12時から17時のあいだに、カスタマーサポート部（電話03-5433-7868）でも受け付けます。いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。なお、ゲームの内容につきましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

本体価格はカバーに表記してあります。
乱丁・落丁本は、お手数ですが上記営業局までお送りください。
送料小社負担により、お取替えさせていただきます。

ISBN4-7577-0457-7
●1191269
Printed in JAPAN

★ Challenge Mode ★

LV1-1
UsagiDaimeijin
›››00'02"90
Nintendo Best Record
›››00'01"81

LV1-2
UsagiDaimeijin
›››00'04"01
Nintendo Best Record
›››00'02"18

LV1-3
UsagiDaimeijin
›››00'03"80
Nintendo Best Record
›››00'02"66

LV1-4
UsagiDaimeijin
›››00'03"51
Nintendo Best Record
›››00'02"78

LV1-5
UsagiDaimeijin
›››00'03"90
Nintendo Best Record
›››00'03"16

LV2-1
UsagiDaimeijin
›››00'09"71
Nintendo Best Record
›››00'08"26

LV2-2
UsagiDaimeijin
›››00'05"45
Nintendo Best Record
›››00'04"00

LV2-3
UsagiDaimeijin
›››00'04"60
Nintendo Best Record
›››00'03"45

LV2-4
UsagiDaimeijin
›››00'05"85
Nintendo Best Record
›››00'04"10

LV2-5
UsagiDaimeijin
›››00'04"90
Nintendo Best Record
›››00'03"45

LV3-1
UsagiDaimeijin
›››00'07"65
Nintendo Best Record
›››00'06"40

LV3-2
UsagiDaimeijin
›››00'11"60
Nintendo Best Record
›››00'08"25

LV3-3
UsagiDaimeijin
›››00'11"41
Nintendo Best Record
›››00'06"76

LV3-4
UsagiDaimeijin
›››00'09"80
Nintendo Best Record
›››00'08"40

LV3-5
UsagiDaimeijin
›››00'10"75
Nintendo Best Record
›››00'06"03

LV4-1
UsagiDaimeijin
›››00'07"50
Nintendo Best Record
›››00'04"80

LV4-2
UsagiDaimeijin
›››00'11"55
Nintendo Best Record
›››00'07"11

LV4-3
UsagiDaimeijin
›››00'05"25
Nintendo Best Record
›››00'03"99

LV4-4
UsagiDaimeijin
›››00'09"55
Nintendo Best Record
›››00'05"20

LV4-5
UsagiDaimeijin
›››00'04"20
Nintendo Best Record
›››00'03"15

LV5-1
UsagiDaimeijin
›››00'08"70
Nintendo Best Record
›››00'03"58

LV5-2
UsagiDaimeijin
›››00'04"85
Nintendo Best Record
›››00'01"51

LV5-3
UsagiDaimeijin
›››00'08"51
Nintendo Best Record
›››00'04"71

LV5-4
UsagiDaimeijin
›››00'04"99
Nintendo Best Record
›››00'01"71

LV5-5
UsagiDaimeijin
›››00'07"55
Nintendo Best Record
›››00'02"40

LV6-1
UsagiDaimeijin
›››00'04"41
Nintendo Best Record
›››00'03"63

LV6-2
UsagiDaimeijin
›››00'03"30
Nintendo Best Record
›››00'02"70

LV6-3
UsagiDaimeijin
›››00'04"55
Nintendo Best Record
›››00'02"71

LV6-4
UsagiDaimeijin
›››00'03"45
Nintendo Best Record
›››00'01"71

LV6-5
UsagiDaimeijin
›››00'03"00
Nintendo Best Record
›››00'02"40

LV7-1
UsagiDaimeijin
›››00'03"66
Nintendo Best Record
›››00'02"45

LV7-2
UsagiDaimeijin
›››00'04"50
Nintendo Best Record
›››00'03"55

LV7-3
UsagiDaimeijin
›››00'03"20
Nintendo Best Record
›››00'02"30

LV7-4
UsagiDaimeijin
›››00'03"61
Nintendo Best Record
›››00'02"01

LV7-5
UsagiDaimeijin
›››00'05"80
Nintendo Best Record
›››00'02"85

LV8-1
UsagiDaimeijin
›››00'07"10
Nintendo Best Record
›››00'03"06

LV8-2
UsagiDaimeijin
›››00'07"41
Nintendo Best Record
›››00'03"93

LV8-3
UsagiDaimeijin
›››00'05"51
Nintendo Best Record
›››00'02"43

LV8-4
UsagiDaimeijin
›››00'18"15
Nintendo Best Record
›››00'09"99

LV8-5
UsagiDaimeijin
›››00'13"50
Nintendo Best Record
›››00'08"23

LV9-1
UsagiDaimeijin
›››00'04"05
Nintendo Best Record
›››00'02"66

LV9-2
UsagiDaimeijin
›››00'05"50
Nintendo Best Record
›››00'03"43

LV9-3
UsagiDaimeijin
›››00'05"26
Nintendo Best Record
›››00'03"73

LV9-4
UsagiDaimeijin
›››00'04"20
Nintendo Best Record
›››00'03"15

LV9-5
UsagiDaimeijin
›››00'10"45
Nintendo Best Record
›››00'08"40

LV10-1
UsagiDaimeijin
›››00'06"10
Nintendo Best Record
›››00'04"81

LV10-2
UsagiDaimeijin
›››00'04"60
Nintendo Best Record
›››00'03"10

LV10-3
UsagiDaimeijin
›››00'03"61
Nintendo Best Record
›››00'02"40

LV10-4
UsagiDaimeijin
›››00'08"40
Nintendo Best Record
›››00'06"25

LV10-5
UsagiDaimeijin
›››00'05"61
Nintendo Best Record
›››00'04"60

LV11-1
Nintendo Best Record
›››00'09"93

LV11-2
Nintendo Best Record
›››00'03"91

LV11-3
Nintendo Best Record
›››00'05"03

LV11-4
Nintendo Best Record
›››00'03"99

LV11-5
Nintendo Best Record
›››00'01"25

KuruKuru Kururin Complete Manual

ISBN4-7577-0457-7

C0076 ¥950E

9784757704572

1920076009501

エンターブレイン
定価 本体950円 +税



くるくるくるりん
まるまる★まにある